DIGITAL WEB

A Sourcebook
for Mage: The Ascension™

DIGITAL WEB™

Как далеко ты зайдёшь ради Истины?

Авторы: Дэниэл Гринберг, Гарри Гекель и Деррен Маккиман,
в соавторстве с Джоном Купером, Джонатаном Силлом, Хэзер Куратолой и Ли Чен

Создатели

Авторы: Дэниэл Гринберг, Гарри Гекель и Деррен Маккиман,
в соавторстве с Джоном Купером, Джонатаном Силлом, Хэзер Куратолой и Ли Чен.
Дополнительные тексты: Билл Бриджес, Брайан Кэмпбелл и Брэд Фримен.
Разработка: Фил Брукато.
Редактор: Эд Маккоу.
Арт-директор: Ричард Томас.
Набор и вёрстка: Айлин Майлз.
Иллюстрации: Джеймс Крэбтри, Дэррил Эллиот, Джошуа Гэбриел Тимбрук, Куинтон Гувер, Дэн Смит.
Иллюстрация на обложке: Джон Зелезник.
Оформление обложек: Мишель Пралер.

Особая благодарность

«Дедуле Биллу» Биллу Бриджесу за то, что выдержал губы-плети бичующей дамы с достоинством настоящего гару.

«Омеле» Эндрю Гринбергу за то, что вдохновил Роба на страсти, о которых лучше и не мечтать.

«Запаху краски» Филу Брукато за проспект к божественному заступничеству, покрашенный в античный белый компании «Глидден».

«Никсон!» Майку Тини за натренированного на команду «фас» чакозавра рекса.

«Две головы лучше, чем одна» Яну Лемке за то, что подначил книготорговцев выстрелить в потолок.

«Сардоническому» Брайану Кэмпбеллу за триумфальное декорирование интерьера.

«Повелителю волков» Кену Клиффу за то, что принял бразды правления журнала «Уайт Вульф», новую машину и хнычущего щенка погибели.

«Жирным, поганым, насосавшимся пиявкам» Робу Хатчу за уверенное владение английским языком и рвотным рефлексом.

«Спецагенту X1» Стюарту Вику за множество изобретательных детективных миссий.

И специальный привет Брайану и народу из «Конспиративной квартиры» за использование «Провала разведчика».

© 1994 «Уайт Вульф». Все права защищены. Воспроизведение без письменного разрешения издателя строго запрещено, за исключением написания рецензий. «Маги: Восхождение», «Цифровая паутина», «Вампиры: Маскарад» и «Оборотни: Апокалипсис» являются зарегистрированными торговыми знаками «Уайт Вульф». Любые имена, названия, персонажи и тексты, содержащиеся в книге, являются объектом авторского права «Уайт Вульф».

Любые упоминания какой-либо компании или продукта на страницах этой книги не является посягательством на торговую марку или авторское право.

Предупреждение: за исключением Алана Тьюринга, Чарльза Бэббиджа и Александра Грэма Белла, все персонажи и места в этой книге вымышлены. Любые совпадения с живыми или умершими людьми совершенно случайны.

Книга рассчитана на взрослую аудиторию.

ОГЛАВЛЕНИЕ

Прелюдия. Поиск виноватого.....6
Введение. Слово стало плотью.....10
Глава I. Коллизии в Сети.....27
Глава II. «Провал разведчика».....72
Глава III. Рекурсия.....95
Глава IV. Deus ex machina.....118
Глава V. Расширенные правила.....134
Приложение. Книги и другие источники вдохновения.....155

ELLIOTT93

Прелюдия· Поиск виноватого

Автор: Деррен Маккиман

Едва я вошёл в Преисподнюю, как Рипбик подскочил с вопросом:

— Ну как тебе обстановочка?

Тут не лишним будет пояснить, что попал я не в обычную имитацию ада. Преисподняя скорее походила на его компьютерную стилизацию. Спутанные обрывки ферритовой памяти, из которых вырывалась динамическая модель языков пламени, смотрелись довольно жутко. Оглядевшись, я заметил, как допотопные компьютеры из НАСА меняли очертания, превращались в лужицу шлака и затем вновь собирались в первоначальную форму. Молнии били в бесконечные ряды IBM 38-й серии, которые глючили от скачков напряжения, но снова начинали вычисления, когда небо расчищалось.

— Хей-хо, ковбой, добро пожаловать в компьютерный ад! — с чрезмерными энтузиазмом воскликнул хозяин Преисподней. — Здесь находят смерть старые компьютеры.

— Кончай с этим, Рипбик. У меня к тебе пара вопросов по безумной науке, — одна из вещей, которая меня так бесила в Рипбике, — его пристрастие к сетевому сленгу, так называемому нетспику. Если уж он вошёл во вкус, уследить за его речью становилось практически нереально.

Не сказать, что я знаток Сети, просто прочёсываю злачные места в поисках информации для воротилы из другой Традиции. То, за чем я пришёл в Компьютерный ад, — совсем другое дело. И если позволить Рипбику забавляться, можно потерять здесь несколько часов. К счастью, он убрал Преисподнюю, и мы оказались в довольно убедительном подобии гостиной. Конечно, мебель отсвечивала неоном, да и тени легли не совсем правильно, но для импровизации гостиная выглядела недурно.

Рипбик подрос на пару дюймов и уставился на меня:

— Жги, ковбой.

Я начал, запинаясь, так как не хотел упустить его внимания:

— Плохие новости из реала. В последнее время я брал много подработок. В ходе одной из них я прошерстил базы данных полиции. Гонорар на удивление большой, и несколько элитных чуваков, на которых я работаю, заинтересовались вот этим, — я протянул ему отображение стопки распечаток. — У меня от этого дерьма мурашки по коже.

Рипбик проверил данные.

— Охренеть, чувак, — сказал он мрачно, — тела юзеров валяются по улицам с торчащими из головы проводами. Похоже, что у кого-то фетиш на электроды, но чистить за собой хард он не любит…

В документах, которые я ему передал, был десяток отчётов о найденных в переулках телах с электродами в черепе. «Чистить хард» на нетспике означает убирать за собой улики. Полиция, конечно же, замнёт это дело: им не впервой разбираться с серийным убийцей, который сверлит отверстия в голове жертвы. Но что-то в этой истории всё-таки заинтересовало моего нанимателя. Я обещал навести справки. Удалось получить несколько зацепок, но согласно моим источникам, Рипбик может знать больше.

— Я тебе когда-нибудь рассказывал о чуваке по имени Данте? — спросил он.

— Нет, выкладывай.

И он выложил…

• • • • •

— Это произошло около шести лет тому назад, миллисекундой больше, миллисекундой меньше. Этот Данте, он уже тогда давно был воротилой. В любом случае, я вошёл в «Провал разведчика», подпольную площадку в Сети. Да я смотрю, ты и сам там бывал. Уж не оттуда ли взялся тот код, который ты мне показал?

И вот сижу я, отвечаю на скопившуюся электропочту, как входит Данте и с ним трое чуваков. Я сразу просёк, что они кросс-платформенные: адепты так себя не держат. Эти же готовы были обмочиться и звать мамочку на помощь. Данте просто приволок их под гостевым логином. Они могли бы и не обнулять альфа-канал: каждому юзеру в Провале делают бэкап, знаешь ли. Понаблюдав за ними примерно минуту и сорок три секунды, я понял, что всклокоченный — эфирыш, девчонка — экстазник, а лысик — брат АК.

Так вот, пока это всё происходило, я своими делами занимался. Но Данте меня приметил. Я о нём слышал и даже разговаривал с ним, но лицом к лицу ещё не встречал. Он моментом прочёл мою подпись; я — его. И тут он просто впихнул их в мою почтовую оболочку!

Вот тут я едва не выпал в осадок. Не, в Провале всегда видно, кто онлайн, но когда кто-то поднял оболочку, нельзя просто взять и войти. А этот ковбой притащил с собой своих приятелей, пробежался пальцами по клаве, и всё вокруг моей оболочки скрылось за белым шумом. Он зашифровал нас внутри. Не успел я возмутиться, как Данте начал о чём-то флеймить.

— Разрази меня святой Кибо! — воскликнул он. — Хорошо, что я тебя заметил. С тебя одолжение, дружище, а уж за мной не заржавеет, ты не думай.

При упоминании Кибо я вздрогнул, но быстро догнал, что он не объявится, так как мы зашифрованы и наружу выходит только шум и помехи.

— У нас тут отличный улов данных, но эти ребята должны перевести дух после нападения защитной проги, с которой нам пришлось поиметь дело. Мне нужно, чтобы ты вернул их на Гею, пока я вернусь за оставшимся.

Данте протянул мне куб с ручкой:

— И это тоже припрячь, дружище. Берегись, это убойная штука; только вопросов не задавай. Доставишь ко мне по адресу на ручке.

Я уже видел дата-кубы Технократии, и эта хреновина очень их напоминала, что мне ни разу не впёрлось. Но я всё-таки согласился ему помочь: это же Данте, местная знаменитость. Да и эти ребятки с ним были изрядно потрёпаны, как я вскоре заметил. Так что я решил ещё раз зашифровать куб и сохранить его здесь в Преисподней.

Ну так вот, Данте дешифровал оболочку, и я, чтобы не привлекать ненужного внимания, тут же отослал куб к себе. Дантов алгоритм дешифровки ещё не закончился, как он уже разлогинился. Я отвёл детишек к себе и вытолкнул их через банкомат в Беркли, где никогда никого не бывает. И вот у меня в руках прекрасный кубик, с которым я мог внимательно ознакомиться, пока часть моего драгоценного процессорного времени была занята отсылкой его содержимого Данте.

Содержимое же было — просто огонь. Что ты скажешь про подключение мозга к электричеству? Там ещё была куча заметок про вживляемые электроды и как электрические импульсы действуют на разные участки мозга. Сечёшь, о чём я, ковбой? Это прям научно-фантастический Освенцим, чувак. Может быть связано с твоими юзерами, ковбой, ещё как может быть связано.

Вот что мне удалось выяснить — та экстазница захотела достать эти исследования и воплотить их с помощью эфирыша и братьев АК. Типа, эти парни могут остановить головную

боль, постучав по ноге, и всё такое. Данте они наняли, чтобы умыкнуть данные. А эта часть меня вообще убивает. Экстазники хотят подключить центр удовольствия своего мозга к грёбанному автомобильному аккумулятору!

Я доживу до восхода Нового солнца, но этих чудиков мне никогда не понять.

• • • • •

— Бросить юзеров с торчащими из башки проводами? — спросил я. — Для Технократии сработано слишком грязно. Не думаю, что она здесь замешана.

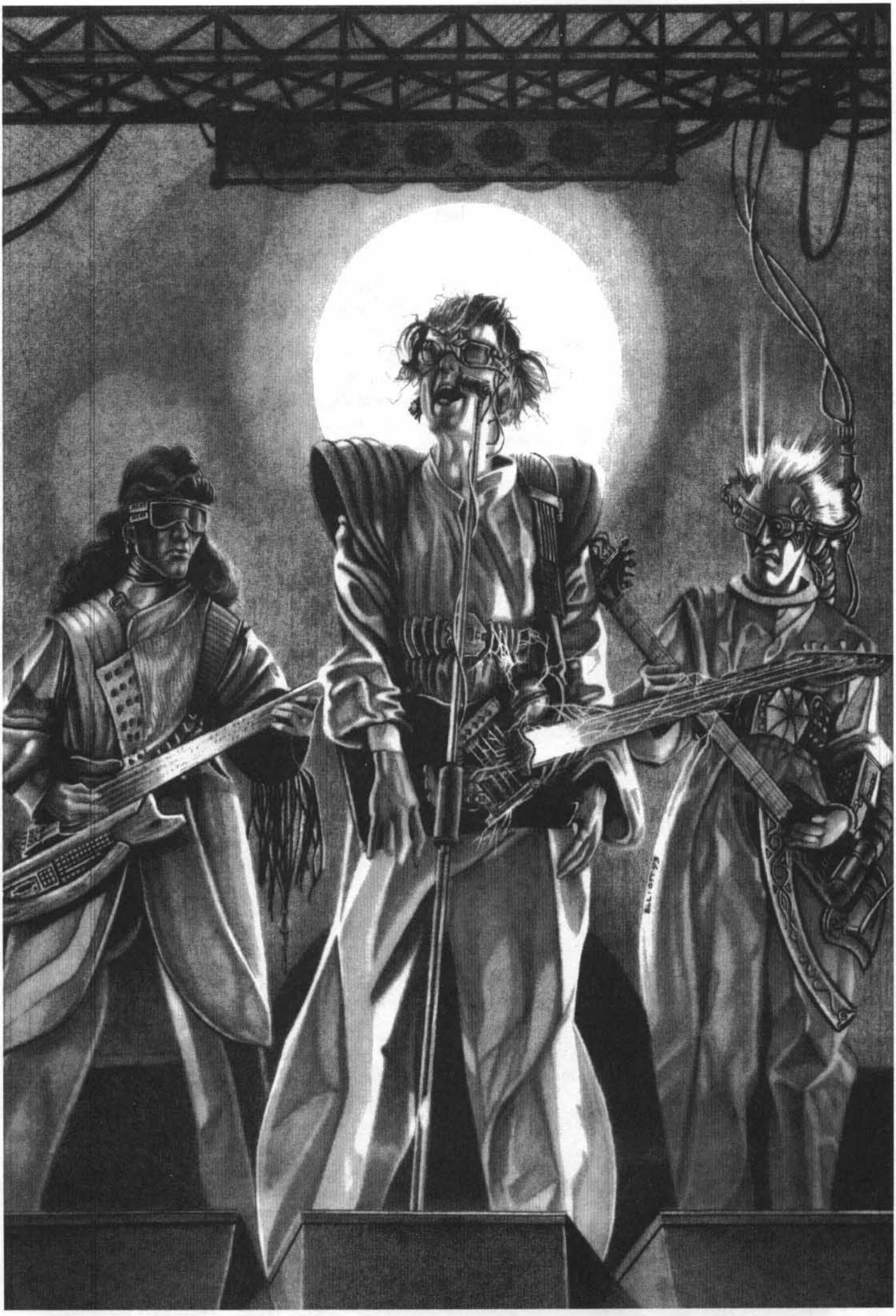
— Как и я, ковбой, — Рипбик помрачнел. — Похоже, у нас тут объявился кто-то третий с инфой из Дантова куба. Может, жокей с фетишем на кровяку. Дрянь-дело.

Рипбик не был бы Рипбиком, если не начал мутить. Значение имел только дата-куб. И всё-таки, я сорвал куш. Я поинтересовался у него, что стало с данными.

— Ха! Отослал обратно Данте, — ответил он. — Но ты, конечно же, можешь поделиться оставшимися логинами за копию, что скажешь?

В итоге я очутился в Сети с увесистым кубом в руках. Я направился к своему домену, чтобы взглянуть на содержимое до того, как отдать данные боссу. Зашифровав домен, я снял крышку и увидел стопку бумаг, на которых несомненно стоял символ Итерации Икс.

А воспрепятствовать этим экспериментам на деле будет намного сложнее, чем на словах…



Введение: Слово стало плотью

Распространённый в массовой культуре стереотип о виртуальной реальности возник в ответ на начало разрушения наших представлений о том, что отношения с окружающим миром, представителями других культур и другими людьми должны основываться на контроле. В современной культуре роль виртуальной реальности на удивление симметрична: с одной стороны, виртуальная реальность служит громоотводом страху и отчаянию, а с другой — полигоном для отработки новых подходов, новых возможностей существовать в этом мире.

(Бренда Лаурель, «Доклад о виртуальной реальности на шестой ежегодной конференции разработчиков компьютерных игр»)

В статичной реальности есть дыра. Примерно в два микрона шириной и три астрономических единицы длиной. Хрупкая, как стекловолокно, и прочная, как свет. Она распространяется во все стороны, огибает планету и уходит в никуда. Это цифровой мир ослепительных диковинок и внезапного ужасного конца. Он может возвышать разум и он может сокрушать психику. Когда сознание пролазит в эту оптоволоконную дыру в стене мироздания, оно

попадает в другой мир — мир, в котором можно иметь всё что угодно, делать всё что угодно и быть кем угодно. Почти как реальный мир, но больше него.

Можно выстроить вселенную или создать новую, электронную жизнь. Можно стать богом или уничтожить бога. Реальность здесь охотно подстраивается под твою волю. Тут исполнятся любая грёза… но только ли это грёза? Стала ли эта новорожденная реальность настоящим миром, новым началом? Или это только общее сновидение — воздушный замок, который лишь отвлекает магов от дел в «настоящем мире»? Этого не знает никто, и сомнения сводят с ума. Реальна ли виртуальная реальность? И если нет, имеет ли это хоть какое-то значение?

Неизвестность не останавливает великое множество магов, которые всё чаще подключаются, входят и настраиваются на неизведанные просторы Цифровой паутины. Сеть слишком интересна, новая вселенная, состоящая из информации и вылепленная волей людей. Вселенная знания и, быть может, Истины.

О чём эта книга

«Цифровая сеть» — это книга о мире виртуальной реальности, прозванном Сетью. В отличии от миров Горизонта, Сеть занимает совершенно новое место в пространстве и времени и расположена вне старой реальности. В этой книге содержится информация о Сети (в том числе правила и сведения о её обитателях и о доступе к ней); описание «Провала разведчика» — «мозгового-центра», конфы[1] и клуба; а также две истории про Цифровую паутину.

Содержание

Введение. Слово стало плотью. Общие сведения про Сеть и тех оригиналов, которых там можно встретить. Содержит словарик сетевого сленга, без которого пробраться сквозь дебри жаргона Адептов виртуальности отнюдь не просто.

Глава I. Коллизии в Сети. Игровые правила для Сети, включая доступ, значения Сфер, историю и завязки на «Маскарад» и «Апокалипсис».

Глава II. «Провал разведчика». Подробное описание этой тусовки в виртуальной реальности, включая знаковых персонажей, атмосферу и местный ландшафт.

Глава III. Рекурсия. Эта и следующая главы предназначены исключительно рассказчикам.

Глава IV. Deus ex machina.

Глава V. Расширенные правила. Практики и обитатели Сети, а также правила по компьютерным технологиям для «Восхождения» и расширенный список Сетевых терминов.

Приложение. Книги и другие источники вдохновения. Список рекомендованных материалов для создания историй в киберпространстве.

Сетевая структура

Не удивительно, что ребята растут психами. Ведь такая «кошкина колыбель» — просто переплетённые иксы на чьих-то руках. А малыши

1 Здесь и далее в оригинале вместо конференций имеются в виду BBS, что не есть то же самое.

смотрят, смотрят, смотрят... И никакой, к чёрту, кошки, никакой, к чёрту, колыбельки нет!

(Курт Воннегут, «Колыбель для кошки». Пер. Райт-Ковалёвой)

Что такое Сеть

Цифровая паутина — это концептуальная вселенная, созданная исключительно волей магов. Этот мир не пересекается с физическим. Он существует целиком в сознании магов. Световые импульсы, сигналы ультрасовременных компьютеров и призрачные струйки магической энергии пронизывают все мыслимые планы бытия.

Эти нити энергии — неоформленная составляющая Фрактальной паутины. Говорят, они связаны с концептуальной духовной сущностью, называемой Вивер, и объединяют все разновидности высокотехнологичной электроники. Посредством компьютера маг может подключиться к этим ещё не сложившимся в узор нитям и в буквальном смысле мысленно перенестись в мир Сети. Если ему достанет могущества и знаний, он сможет оформить девственную Сеть силой мысли. В уже оформленный участок можно пригласить других, и им придётся иметь дело с установленным здесь законам; все вместе они смогут находить новые возможности для общения друг с другом и с окружающими данными.

Некоторые маги создают грандиозные миры, призванные развлекать. Другие устраивают виртуальные библиотеки, куда складывают в зашифрованном виде всю доступную им информацию, и пользуются Цифровой паутиной для поиска и анализа этих данных. А третьи организуют мастерские по обкатке «законов мира», чтобы отточить владение Магией в относительно свободном от духов Парадокса окружении. Часть магов создаёт школы, вольеры, сады, обсерватории и молельни, другие — музеи для физического, умственного и духовного развития, а третьи — тюрьмы, казематы и пыточные для содержания похищенного сознания врагов.

Некоторые маги уверены, что Сеть может дать превосходный опыт по возделыванию реальности, который можно перенести в физический мир. Им возражают, что хакерство сродни духовному самоудовлетворению, пустая трата времени и сил на иллюзорную реальность. Так «реальна» ли Сеть?

Где расположена Сеть

And from that day she pined away,
Not a smile seen on her face.
And with outstretched arms she went to meet him
In a brighter place.
(Loreena McKennet, "Standing Stones")

В ходе промышленной революции Технократия накинула удавку на шею потенциалу планеты. Токи возможностей остановились, податливый переменчивый мир закоснел в хрупких осколках статичной реальности. Но силы творения не прекратили насыщать вселенную новыми потенциями. Можно представить их как миллиарды переплетённых спиралей незримой духовной энергии, которая проницает всё мироздание.

Сеть нельзя назвать каким-то местом в смысле отдельного пространства в физической

реальности. Но маг может войти туда в астральном теле и в этом смысле Сеть — место. В былые столетия Традиция, называемая Аль-и-Батин («скрытные»), владела необъятным миром по имени гора Каф. Они путешествовали к горе в духе и оставляли на ней свой отпечаток. Гора Каф была не миром Горизонта, а некоторым пограничьем между Умброй Духа и Умброй Идей. Слышавшие про гору Каф маги других Традиций жаждали изучить её, но не имели возможности. Когда Технократия выбила батинитов с горы, юная Конвенция Адептов виртуальности решила доказать существование этого мира и прибрать его к рукам.

Эти маги-новаторы, экспериментировавшие с виртуальной реальностью, научились отправлять своё человеческое сознание в виртуальную внепространственную энергию, в те волны возможностей, которые считались основой горы Каф. Грандиозные массы неиспользуемых потенций Сети облекли их концепции волшебной «реальностью», расположенной где-то между внутренним миром сенсорного восприятия виртуальной реальности и внешним миром физической действительности. Этим и объясняется то, почему Сеть настолько пугает и в то же время манит.

Маги в Сети

Неизведанный мир виртуальной реальности увлекает магов всех Традиций. Перед перспективой оформить девственную Сеть по собственным лекалам невозможно устоять. В результате в Сети у каждой Традиции есть свои сектора. У Адептов виртуальности их больше, у Толкователей грёз меньше, но хотя бы несколько есть у всех.

То, что подобный инструмент оказался в руках безответственных и своевольных магов, приводит Технократию в ужас, и поэтому она стремится взять Сеть под свой контроль целиком. Несмотря на то, что технократы — злейшие враги традиционалистов, в Сети они установили ограниченное прекращение огня. Технократия опасается сетевых контратак и боится повредить саму Сеть. Вместо развязывания полномасштабной войны, она копит силы, увеличивает своё присутствие в Сети и ждёт подходящего времени для атаки. Впрочем, Сеть кажется бесконечной, так что от своей цели технократы всё так же далеки, как и раньше. Одного этого достаточно, чтобы вызвать у техномагов жгучую досаду.

Сеть и Земля

Спящие не подозревают о существовании Цифровой паутины (даже те, которые выходят на её границы с помощью компьютеров и обычной аппаратуры виртуальной реальности), но её влияние на планету тяжело переоценить. Сведения о созданных магами устройствах для путешествия по Сети просачиваются в массовые представления благодаря научной фантастике, и кое-что воплощается в виде продвинутых компьютерных технологий. Даже примитивные формы виртуальной реальности раздвигают границы возможного, так как дают спящим возможность вкусить иной мир — мир, в котором воля и желание становятся реальностью.

Технократия боится, что в один день это может привести к массовому пробуждению, как уже случалось в прошлом под действием мировых шедевров искусства. Пробуждение становится более частым явлением, когда группы людей испытывают опыт глубокого соприкосновения с иным миром. Театр, обряды, музыка, танец и даже необычные игры подготавливают человечество к такому изменению сознания. Это, вне всякого сомнения, опасно. А Цифровая паутина просто заряжена катализаторами пробуждения, и Технократия испугалась не на шутку. По мере того, как мир с радостью приобщается к виртуальной реальности,

Технократия теряет преимущество в войне парадигм. Чем шире принятие массами творческого раскрепощения, тем сильнее меняется статическая реальность. Становится проще заставить массы принять всю Цифровую паутину целиком.

Мнение Алексис Гастингс из Сынов эфира

Здесь встречаются не только Адепты виртуальности, знаешь ли. Многие из нас тоже любят порезвиться в Сети. Ну вот я, например. Я сын… э-э, дочь?.. сын-женщина? Всегда ерунда получается… Я — дитя эфира. Нам здесь нравится. Можно устраивать такие эксперименты, о которых ты только мечтал. А всё это электричество… да это просто праздник какой-то. В конце концов, в Сети воплощаются идеи, а именно в этом и состоит смысл Людей эфира. В идеях. Я натыкалась в Сети на магов из Небесного хора и Эвтанатос, на пустых, экстатиков и герметистов. Здесь у каждой Традиции свои интересы. Просто некоторые из них встречаются реже, чем остальные.

Посещение Сети

Вы и представить себе не можете, насколько удивительными кажутся такие путешествия, словно едешь не на новинке науки и техники, а на волшебной машине.

(Фанни Кембл, описывая демонстрационную поездку по маршруту Ливерпуль-Манчестер, 1830 г.)

Маги, которые странствуют по дорогам Цифровой паутины, называются кибернавтами или, не столь формально, нет-сёрферами. Войти в Сеть они могут в трёх режимах: чувственного восприятия, астральном или полного погружения. Подробнее эти режимы и игровая механика излагаются в главе I.

Отображение в Сети

Если ромашкой розу назвать,
Сразу исчезнет её аромат.
И нос тот хитер, что способен узнать
Названный розой зелёный салат.

(Уэнделл Джонстон, «Ваш самый очарованный слушатель» (автор перевода неизвестен))

В пределах Сети маг может принять любую форму, создав с помощью сложных магических программ трёхмерную пиктограмму самого себя. В большинстве случаев созданная аватарка будет повторять внешность мага с одеждой и всеми личными вещами. Такую аватарку создать проще всего. Отступления от этого образа воплотить сложнее, но вполне возможно.

Хакер может попытаться скопировать чужую внешность, но обдурить тех, кто знает настоящего мага, будет нелегко. Аватарки магов не просто последовательность цифр, символизирующих состояния «да» и «нет»; в них содержится революционное третье состояние — «возможно». Их можно скопировать, но копия подобна аналоговому сигналу, пропущенному через цифровой проигрыватель: картинка, вроде бы, та же, но чего-то важного не хватает.

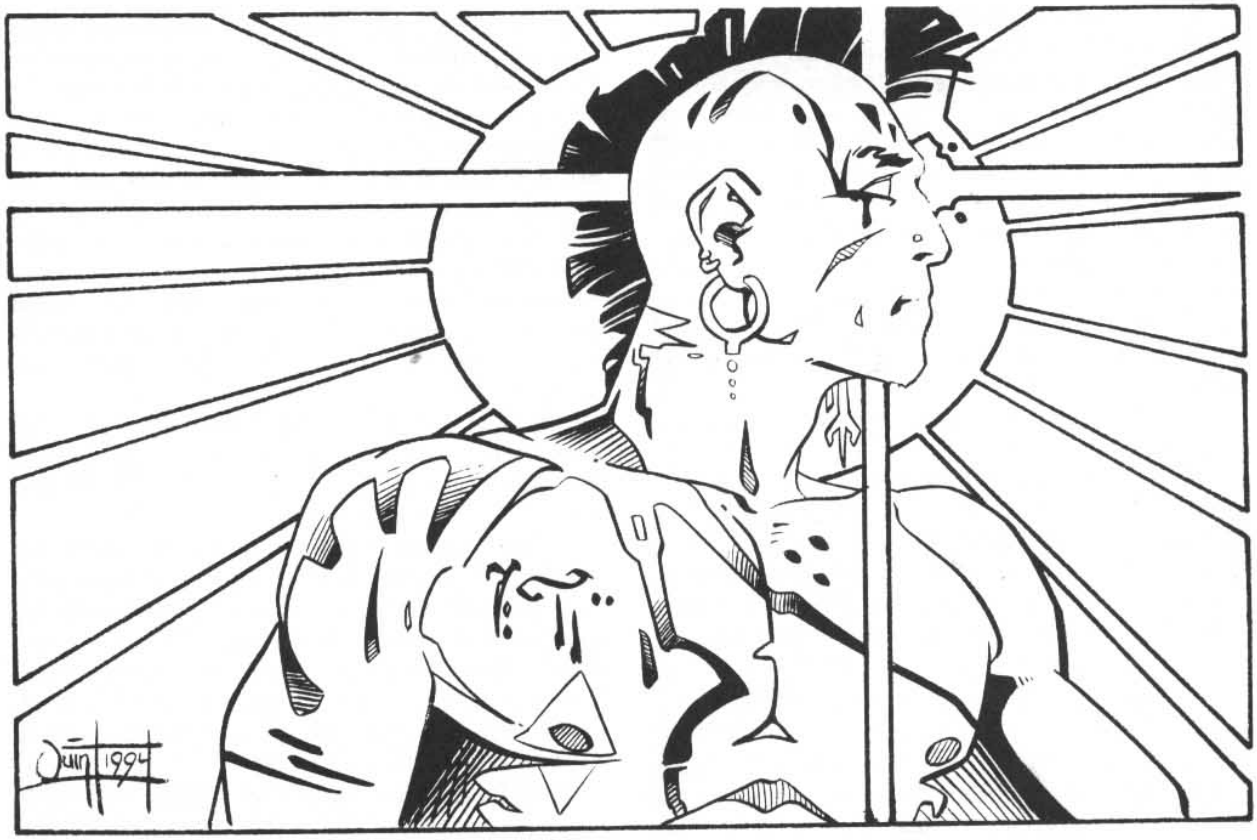
Разница между «настоящей» аватаркой и подражателем легко вычисляется Эффектами «Восприятие Жизни» или «Восприятие квинтэссенции». Многие маги просто интуитивно чувствуют, что имеют дело с подделкой.

Тема и настроение

Тема «Цифровой паутины» — информация, ставшая плотью и кровью. Информация, как вещественное, живое, целостное существо — необъятные массивы данных, связанные тонкими нитями разума. Все тайны жизни собраны здесь, надо только знать, где их искать. Здесь же предположительно находится Величайшая Тайна Бытия, но никто не знает в каком цифровом стогу её искать и какие вопросы задавать.

Это целый океан информации. С риском утонуть по его волнам несутся цифровые сёрферы. Идеи выманивают с насиженных мест: информацию продают, крадут и отнимают. Хакерство неотделимо от жажды новой информации, которая ведёт к безудержному накоплению данных, которое ведёт к ненависти и убийству ради сведений, что, в свою очередь, приводит к саморазрушению. Груды данных иногда обзаводятся собственными желаниями. Если ожившую информацию не приручить, она способна наброситься на юзеров подобно дикому зверю. Цифровая паутина не только место, это ещё и живое создание. И Сеть просыпается.

Настроение Сети подобно атмосфере фронтира. Здесь, на границе сознания, перед человеком предстают виды неизведанных и несформулированных идей. Здесь маг может закрыть глаза и претворить в жизнь любую свою мечту. Это край нетронутых богатств и безграничных ресурсов. Маг становится скульптором реальности, цифровым пионером в стране, только начинающей формироваться. Сеть — беспокойный растущий городок Дикого Запада, точка встречи шпионов, неудачников, авантюристов, бездельников и гениев. Здесь



невозможно установить прочный мир, хотя многие пытаются. Но когда пересекается такое обилие противоположных целей и потребностей, хоть кто-то да попадёт под раздачу. Война холодная, но страсти накалились до бела.

Игроки: в выгодном положении

Big Brother's screaming but we don't care
'Cause he's got nothing to say.
Think of the future, think of the prophesy
Think of the children of today
Big Brother's marching,
So we all stand in his way.
(Oingo Boingo, "Wake Up (It's 1984)")

Сеть доступна всем магам, но в ней преобладают две группировки: Адепты виртуальности и Конвенции Технократии. Поразительный мир сетевого пространства пришёлся по душе некоторым сынам эфира, но маги остальных Традиций в основном сторонятся его. Ещё в поисках доступа вдоль границ Сети рыщут мародёры и нефандусы, но если в виртуальной реальности кого-то и можно назвать большинством, то это Технократия и Адепты.

Адепты виртуальности

Osmonds! You're all Osmonds! Throwing up on the freeway at dawn!
(Zippy the Pinhead)

Адепты виртуальности всё ещё считают Сеть своей вотчиной. Эта Традиция анархистов смотрит на других хакеров со смесью любопытства и пренебрежения, ведь никто другой не способен по-настоящему оценить величие мира виртуальной реальности.

• • • • •

Сетевое пространство в вопросах и ответах с доктором Вулканом

Ну что, скопище ламеров? Слышал, у вас есть вопросы о сетевом пространстве. Обычно у меня нет времени на подобную чепуху, но вы, похоже, неплохие ребятки, и я не хочу чтобы вас прихлопнул Демонсид Элит. Слушайте внимательно, мальчики и девочки, повторять я не буду. Первый вопрос?

> *Почему мы просто не захватим всю Сеть?*

О-кей, это не самый умный вопрос. Но раз я твой наставник, попробую ответить на него непредвзято: информация хочет быть свободной. Поразмысли-ка вот над чем, фанбой: когда в последний раз ты хранил секрет, известный только тебе? Вообще, знал ли ты когда-нибудь что-то такое, о чём никому не говорил? Ты думаешь: «Да, у меня есть такие секреты». Но это ты просто так думаешь, детка; где-то кто-то знает про тебя всё. Думаешь, они будут об этом молчать? Ни черта подобного.

Я это клоню к тому, что информация — живая. У неё есть свои желания. Как бы ты её не прятал, в один прекрасный день она выйдет наружу; и вот этого технократы никак не могут понять. Они собирают информацию, как будто получат преимущество, завладев ей. Но они не понимают, что в конце концов эти биты и байты станут доступны для всех. У информа-

ции нет цены в денежном эквиваленте, ведь как только ты её продаёшь — она доступна всем. Это как с проституцией: зачем платить, если можно получить то же самое за бесплатно? Нет, возможно ты слишком уродливый, чтобы достать некоторый тип информации. Я не знаю, никогда тебя не видел. Этим и хороша Сеть. Здесь тебя судят по поступкам, а не по внешности.

> *Если Сеть — это ожившая информация, как можно её контролировать?*

Твой вопрос подразумевает то, о чём боятся спрашивать многие молодые адепты виртуальности. Почему мы допускаем в Сеть другие Традиции и Технократию? Ну это же как Восхождение, чувак, у всех есть право на него. Да и при всём желании мы бы не смогли их остановить. Кроме того, чем больше юзеров онлайн, тем легче заставить мир видеть себя с нашей точки зрения. А в этом и состоит наша задача.

Если отвечать на вопрос прямо… Как контролировать информацию? Никак.

> *Что если нас попробуют вытурить из Сети?*

Смотри ответ на предыдущий вопрос. Нас не смогут вытурить: у нас столько бэкдоров и точек входа, что даже пытаться не стоит. Да и стоит нас только вытурить, как мы тут же вернёмся обратно. Как я уже говорил, информация хочет быть свободной. Рано или поздно она до нас доберётся.

Сеть слишком сложна и запутана для большинства магов, поэтому многие адепты виртуальности стараются не допускать в неё юзеров. Это большая ошибка. Куча юзеров (спящих) понимает устройство Сети лучше, чем этот твой среднестатистический маг.

Мы хотим, чтобы здесь были не только маги; мы хотим, чтобы здесь были и маги, и спящие. Очень многим Сеть может раскрыть глаза на происходящее. В один прекрасный день юзеры поймут, в чём фишка, и хлынут сюда. Парадокс склеит ласты и наступит день Восхождения!

Не кажется ли тебе, что люди сами могут решать за себя? Согласен, большинство техномагов на это неспособны, но большинство спящих — вполне, дай только шанс. Спящих и традиционалистов вместе намного больше, чем технократов. «Кто владеет спайсом — владеет вселенной», ага. Сеть поможет спящим освободить мышление и быть, как мы. В конце-концов, такими будут все.

> *Кого можно встретить в Сети?*

Расскажу о тех, кого я встречал и о ком только слышал. Точно знаю, что **Итерация Икс** здесь: лично уходил от этих козлов и не раз. У них водится отвратительная привычка убивать каждого встречного адепта виртуальности. Что можно про них сказать?

Этот их взгляд — как у заядлого геймера — видно издалека. У всех их рекрутов он один и тот же. Как у ребёнка, которому нечем заняться, кроме как просиживать штаны в зале игровых автоматов. Иногда они дрессируют массы (это так пиджаки зовут спящих. Мило, да?) с помощью компьютерных игр, я не шучу. Вспомни войну с Саддамом Хусейном и тех недоумков, которые выбирались из кабины самолёта, как будто только что закончили игровой марафон в «Космических захватчиков»? Этих парней специально готовили к такой работёнке. Жизнь для них — что фосфорные точки на чёрном экране. Начнёт раздражать — вали их. Серьёзно, веселье — это веселье, но эти игры как наркота; только прихлопнешь одну игрушку, как Технократия подсовывает на блюдечке очередную дозу видео-наркотика. Техи просто слегка подрихтовывают код, чтобы выглядел по-другому, и вуаля.

Так что можно подытожить, Итерация Икс — наркодилеры, и они сидят на крэке. Ну или что там ещё они напрограммируют в своих гаденьких лабораториях. Думать они не обязаны.

Синдикат. Это как два байта переслать. Как ты думаешь, откуда у нас деньги на модное

железо? Апгрейд Сети стоит недёшево. Синдикатчики — лёгкая добыча, отвечаю. Только не торопись. Они — часть Технократии, а Технократия как большая иммунная система. Нападаешь на одних, а наскакивают на тебя другие. На досуге надо будет показать тебе пару трюков с синдикатчиками.

Мальчики Буша. Так я называю Новый мировой порядок. Помнишь этого болвана в президентском кресле? Знаешь почему его не избрали на второй срок? Он просохатил военные планы и не без нашей помощи. Ха! Информация живёт, мой друг! Она заставляет совершать разные глупости.

Что за история с Бушем? Просто удивительно, как много политиков сегодня полагается на спичрайтеров. Ещё удивительнее, что очень многие спичрайтеры пишут речи на компьютере и не проверяют окончательный результат. Короче, это Новый мировой порядок — техно, техно über alles.

Сыны эфира. Их тут полно. Они помогают нам с разработкой блоков питания для компьютера, они помогли изобрести тринарные компьютеры. Мы многим обязаны эфирышам, возможно слишком многим, чтобы когда-нибудь расплатиться сполна, но они, похоже, вполне довольны ответными услугами. Ты когда-нибудь бывал в сетевом домене эфирыша? Это безумие! Они нанимают адептов виртуальности, чтобы запрограммировать всевозможные сумасшедшие миры. Некоторые из этих миров просто шикарны. Я как-то побывал в компьютере, где законы природы определялись детскими мультиками. Там нельзя было умереть! Упаси Кибо, чтобы они перенесли на Гею то, чему научились в Сети. Если тебя собьёт грузовик, ты превратишься в лепёшку, но останешься жив. От выстрела у тебя просто почернеет лицо, а нос вдавится в затылок. Я на такое не подписывался! В Сети куча других чокнутых хакеров, фанбой, но придётся тебе узнать о них самому.

• • • • •

Технократия

Make me of clay, make me of steel,
But whatever you do, don't try to make me real.
(Pete Townsend, «Stop Trying to Make Me Real»)

Технократии некогда размениваться на глупости. Она знает, что только порядок и послушность могут спасти мир, зависший на грани катастрофы. На данный момент, последнее, что нужно массам — это возиться с новой реальностью! Однако из Сети можно извлечь некоторую пользу, а Технократия слишком много вложила в этот инструмент, чтобы отдать его в руки хакеров-перебежчиков.

Учебник по основам Сети для Технократии

История

Цель Технократии состоит в том, чтобы направить массы к мрачному механистическому Восхождению — механически-предсказуемый мир тотального единообразия и жёстко ограниченных возможностей. Граница меж мирами, называемая Барьером, защищает упорядоченную реальность Технократии и поддерживает политику духовного изоляционизма. Чудесные миры Умбры, лежащие за Барьером, не подчиняются правилам Технократии. Реальность Умбры основана на алогичности, эмпиризме и эмоциональности, что порождает как вдохновение, так и безумие.

Барьер имеет ключевое значение для парадигмы Технократии. Без него мародёры, нефанди и обитатели Умбры разорвали бы реальность, словно размокшую папиросную бумагу. К несчастью для Технократии, их косной парадигме угрожают магические эксперименты и по эту сторону Барьера. Парадокс — обоюдоострое оружие. Когда Адепты виртуальности создали (или открыли) Сеть, технократы быстро завладели новым полигоном.

Первоначально Технократия отнеслась к идее мира, у которого есть проходы по обе стороны от Барьера, с отвращением. Когда Космоинженеры вернулись с немым восхищением перед чудесами и богатствами Сети, прогрессивная часть техномагов начала понимать и ценить полезные свойства этой удивительной вселенной. Незначительное число технократов, по большей части члены Итерации Икс, пошло дальше и решило, что смоделированную компьютером реальность контролировать проще, чем настоящую. Они устроили в киберпространстве свои лаборатории, и так Технократия вошла в Цифровую паутину.

С началом компьютерной революции Технократия оказалась загнанной в угол. Агенты Нового мирового порядка попытались остановить развитие техники, но отступили, когда кампания по дискредитации компьютеров обернулась нападками на науку в целом. Цифровую паутину нельзя было отменить, поэтому началась борьба за контроль над киберпространством.

Система сбора информации «Пентекса» и Синдикат

Корпорация «Пентекс» — влиятельнейший холдинг Земли и загадочный международный конгломерат, чей финансовый оборот превышает бюджеты большинства стран. Лишь немногие организации, например Синдикат, знают о ССИ «Пентекса». Узнай государства планеты о возможностях корпорации, они немедленно прикрыли бы её.

ИСС практически целиком расположена в прилегающих к Цифровой паутине областях Умбры, но не в самой Сети. Чудовищные обитатели Умбры защищают присоединения «Пентекса» к Сети от внешних посягательств. Эта теневая организация установила отношения с нефанди, а Синдикат установил отношения с «Пентексом». Остальные Конвенции техномагов подозревают, что Синдикат подчинил себе корпорацию, но многих гложут сомнения. Правда об их взаимоотношениях может навсегда остаться тайной.

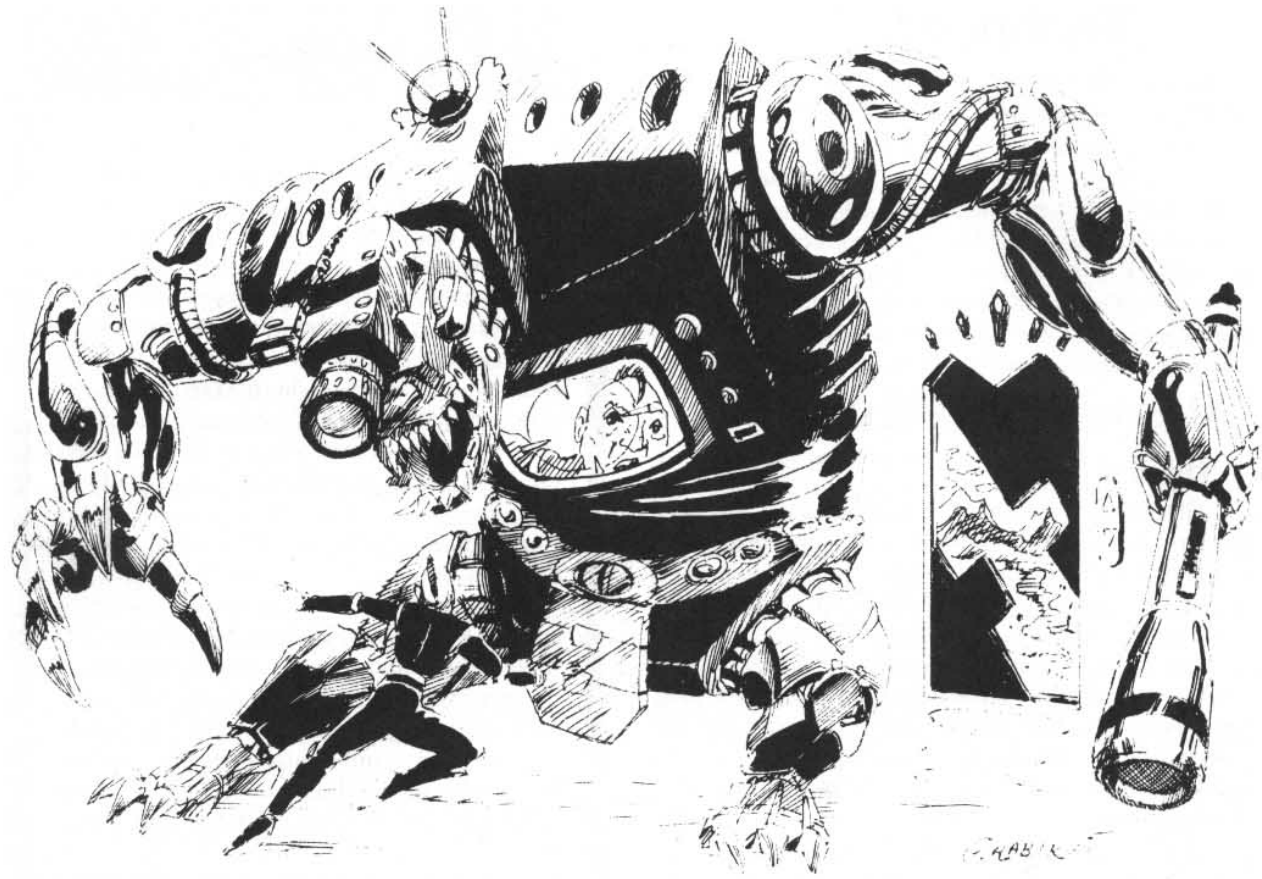
Рассказчики, желающие использовать «Пентекс» в своих хрониках, могут ознакомиться с этой зловещей связанной с нефанди компанией по «Книге Вирма» для «Апокалипсиса». Подробнее о Кибермире можно узнать в «Умбре: Бархатной тени».

Конвенции в Сети

Every time I turn it on,
I turn it up and burn it out…
It's a never ending attack,
Everything's a lie and that's a fact.
(Meatloaf, "Life's a Lemon and I Want My Money Back")

Итерация Икс

Компьютерная революция дала итераторам инструментарий для Восхождения; если Итерация Икс сможет разрушить замыслы Адептов виртуальности, она сможет управлять жизнью человечества посредством компьютеров и свести всё творение к относительно про-



стым строчкам программного кода. Конвенция рассчитывает, что если устроить гигантскую камеру Скиннера и жёстко задать факторы окружающей среды, человечество примет её механистические идеалы. Когда массы усвоят, что всё вокруг предсказуемо и предопределено, наступит технократическое Восхождение. Вселенная заработает как часы.

Пока Адепты виртуальности помогают массам освоиться с компьютерами, Итерация Икс планирует представить широкой публике искусственный интеллект и вживляемые кибер-интерфейсы. Теоретически, массы добровольно подключат электронику к своим мозгам, что позволит Итерации Икс через Сеть перепрограммировать «пользователей» на принятие взглядов Конвенции. Воображение и непредсказуемость исчезнут с лица Земли. Новый мировой порядок уже согласился помочь итераторам с этапом перепрограммирования.

В Цифровой паутине Итерация Икс действует по тем же шаблонам, что и на Земле: онлайновые версии хитмарок терроризируют хакеров при каждой встрече. Учитывая возможности Конвенции в Сфере Сил, хитмарки могут опустошить целые области Сети. И от этого не застрахована никакая программа. Нельзя сказать, что усилия Конвенции по уничтожению всех враждебных магов в Сети увенчались особым успехом, но адепты виртуальности прозвали конструкты итераторов «убойными секторами» не просто так.

Новый мировой порядок

Одна из первостепенных задач НМП в Цифровой паутине — обеспечить контроль за её информационным ландшафтом. Поначалу Конвенция противилась идее «информационной магистрали», но затем поменяла своё отношение к Сети. Несмотря на то, что Новый мировой порядок закрыл доступ в большее количество секторов, чем кто-либо ещё, Конвенция поощряет развитие компьютерных сетей: сети слишком полезны, чтобы пренебречь ими.

В настоящий момент Новый мировой порядок собирает цифровое досье на каждого, кого только можно найти через Сеть. Используя влияние среди телефонных операторов, агенты НМП стараются отслеживать любые разговоры в онлайне. Также Конвенция сотрудничает с Синдикатом в целях распространения компьютерных игр, разработанных чтобы затягивать и подавлять воображение. Вместе они избавляются от наиболее перспективных спящих.

В пределах Цифровой паутины агенты Нового мирового порядка приобрели репутацию чертовски хороших обманщиков. Они внедряются во вражеские ряды под фальшивыми аватарками и логинами, а затем сливают информацию людям в чёрном по ту сторону экрана.

Шпионаж — визитная карточка Конвенции. Её представители подделывают аватарки и распространяют дезинформацию на регулярной основе. Параноики шепчутся, что Новый мировой порядок обустроил тайные комнаты почти повсюду в Сети. Там сидят и ждут агенты Конвенции.

Прогениторы

Меньше всего из Конвенций Технократии Цифровой паутиной интересуются Прогениторы: в основном они используют Сеть для прохода к своим мирам Горизонта и для вычислений в рамках проекта «Геном человека» (попытка расшифровать все звенья спирали ДНК). Как только позволит парадигма реальности, Прогениторы воспользуются результатами проекта для превращения жизни в элементарную науку. В остальном большинство прогениторов выступает против Цифровой паутины. По их мнению, Сеть отвлекает от более важных дел. Некоторые прогениторы заинтересовались компьютерными вирусами, но бóльшая часть всё-таки избегает виртуального пространства, так как там их Магия Жизни не настолько эффективна, как в реале.

Члены Конвенции всегда выбирают себе аватарку в виде человека с совершенным сложением. Они держаться чрезвычайно высокомерно и не обращают внимания на большинство прохожих. Прогениторы смертельно опасны, если на них надавить, и могут вызвать у онлайнового противника инфаркт или нервное расстройство. По возвращению в тело некоторые маги Традиций теряют зрение из-за радиации от мониторов или очков. У других может появиться раковая опухоль из-за слишком тесного контакта с компьютером.

Синдикат

Компьютеры преобразили мировую финансовую систему. Теперь представители Синдиката могут отслеживать рыночную конъюнктуру, котировки акций и облигаций и тому подобное в реальном времени. Компьютеры в значительной мере освободили экономистов от необходимости строить предположения. Если бы не угроза Адептов виртуальности, Синдикат бы заменил денежное обращение электронными переводами. Конвенция контролирует все основные кредитные организации и имеет доступ к крупнейшим корпоративным сетям. Часть популярных онлайн-сервисов на самом деле находится в собственности Синдиката и управляется его агентами; у владений Конвенции иногда бывают тайные тракты в Компьютерную сеть, которая располагается в умбральном Кибермире.

Синдикат производит программное обеспечение и компьютерную периферию для масс и защищает неприкосновенность платных онлайн-сервисов от посягательств изнутри и извне Сети. Услуги и ПО Синдиката очень полезны в коммерческой деятельности, но не способствуют росту личной свободы. Часто они оказывают невероятно сильное обесчеловечивающее влияние. Компьютерные игры, выпущенные Синдикатом, действуют на подсо-

знание растущего поколения, чтобы сломить его дух и в то же время выявить наиболее пригодных к переобучению.

Большую часть времени в Цифровой паутине Синдикат посвящает отлову хакеров, особенно Адептов виртуальности: за голову отдельных похитителей данных назначена баснословная награда. Конвенция предпочитает закрывать назойливым врагам доступ в Сеть и программно лишать их средств к существованию.

Космоинженеры

Космоинженеры заняли место Адептов виртуальности в качестве спецов по Связям Технократии; Адепты виртуальности считают эту Конвенцию главной угрозой сетевому пространству. Обе стороны сошлись в Великой гонке — бесконечном поиске и форматировании редких девственных секторов Сети. Концептуальная сущность сектора определяется тем, кто впервые его отформатирует, поэтому от результата Гонки зависит судьба всей виртуальной реальности.

Инженеры-картографы обладают глубоким пониманием Сети, с которым может сравниться только «чутьё» Адептов виртуальности. Для Космоинженеров Сеть — очередной фронтир, который требует изучения и нанесения на карту, очередной ярус, очередная солнечная система. Конвенция отформатировала внушительное число мест в Цифровой паутине. Большинство «технозон» появилось в результате безустанных трудов космоинженеров.

Во всех отформатированных космоинженерами секторах есть параметр, который позволяет им «кикнуть» любого путешественника встречным броском Арете против Силы воли противника. Также предусмотрены параметры, которые переносят их в другие области Сети по броску Арете против сложности 6. Многие космоинженеры относятся к поиску неизученных мест с необъяснимым фанатизмом и временами отправляются в безрассудные путешествия по виртуальным мирам.

Космоинженеры не проявляют той же враждебности, что их коллеги по Технократии: скорее они попытаются переманить мага Традиций, чем убить его. Представители Конвенции предпочитают загадочные электронные аватарки и любят исследовать Сеть на виртуальном транспорте. Говорят, что Космоинженеры отыскали в Цифровой паутине пути доступа ко всем главным мирам Умбры.

Электронный словарь

Ниже представлен список распространённых в киберпространстве терминов. Часть из них действительно употребляется в современных информационных технологиях, остальные — только в рамках игры. Не бойтесь использовать терминологию «Восхождения» в настоящем интернете. Кто знает, не создадим ли мы собственную Цифровую паутину? Вот это было бы настоящей Магией.

Аватарка («Восхождение»). Изменяемый виртуальный облик, используемый кибернавтами при путешествии по Сети. Alter ego кибернавта.

Бармен («Восхождение»). Один из таинственных работодателей из «Провала разведчика».

Брат АК («Восхождение»). Кличка, которую виртуалисты дали членам Братства Акаши.

Великий бэкдор («Восхождение»). Легендарная лазейка, которая, как считается, есть даже в самой защищённой клетке.

Великая гонка («Восхождение»). Соревнование между Космоинженерами и Адептами

виртуальности за право отформатировать всю Сеть.

Виртуальный мир («Восхождение»). Сектор, отформатированный магом или кабалом, зачастую с необычными параметрами.

Девственная Сеть («Восхождение»). Сектор Сети, который ещё не получил отпечатка сознательной психической деятельности (см. неотформатированная Сеть).

Дерево («Восхождение»). Группа связанных трактов и секторов Цифровой паутины.

Дерезнуться («Восхождение»). Потерять связность аватарки и исчезнуть из Сети.

Загрузка («Восхождение»). Процесс перевода восприятия, разума и восприятия или тела, разума и восприятия в Сеть.

Закрытая <часть> («Восхождение»). Часть Сети с ограниченным доступом.

Инфозвери («Восхождение»). Пробуждённая информация, которая воплотилась в виде соответствующего духа.

Капитан Фидбэк («Восхождение»). Жаргонное обозначение молодого мага, который слишком много рискует. Отсылка к сетевой легенде, мифическому Капитану Фидбэку.

Каркасный сектор («Восхождение»). Монохромная местность со схематическими очертаниями, в которой маги могут общаться со спящими из сетевых конференций. Спящий получает информацию в том виде, какой позволяет используемая им техника.

Кибернавт («Восхождение»). Путешественник по Цифровой паутине; применяется по отношению к пробуждённым.

Кикнуть («Восхождение»). Отправить в оффлайн.

Коллизия («Восхождение»). Неожиданное смещение тракта. Также любая проблема в онлайне.

Комната («Восхождение»). Разговорное выражение, обозначающее сектор.

Конструкт («Восхождение»). Часовня технократов.

«Кратер» («Восхождение»). Популярный стек, в котором кибернавты играют в свои версии компьютерных «стрелялок».

Клетка («Восхождение»). Часть Сети с узником, который связан полотном реальности и не способен полноценно общаться.

Лунатик («Восхождение»). Жаргонное обозначение мага, который предпочитает проводить время со спящими, а не с пробуждёнными.

Мир с ограничениями («Восхождение»). Местность, которая переопределяет и ограничивает внешность входящих аватарок. Войти могут только подходящие под требования аватарки.

Неотформатированная Сеть («Восхождение»). Сектор Сети, который ещё не получил отпечатка сознательной психической деятельности (см. девственная Сеть).

Нет-сёрфер («Восхождение»). Жаргонное обозначение кибернавта.

Нетспик («Восхождение»). Жаргон хардкорных кибернавтов.

Ник (реальность). Псевдоним в киберпространстве.

Онлайн (реальность). Внутри киберпространства.

Открытый («Восхождение»). Доступный любому, кто знает, как туда добраться.

Отформатированная Сеть («Восхождение»). Сектор Сети, который получил отпечаток сознательной психической деятельности.

Оффлайн (реальность). Вне киберпространства.

Параметр («Восхождение»). Закон природы, который действует в определённом секторе.

Плоскоголовые («Восхождение»). Уничижительное название спящих.

Подключение / отключение (реальность). Присоединение или отсоединение к Цифровой паутине или продвинутой системе виртуальной реальности.

Продавец дисков («Восхождение»). Уничижительное название мага, который относится к Сети как к большой компьютерной игре.

«Провал разведчика» («Восхождение»). Единственная в киберпространстве нейтральная площадка — необычная и изменчивая таверна, куда маги приходят общаться и обмениваться информацией. «Провал разведчика» связан со множеством каркасных миров.

Реал («Восхождение»). Физическая реальность.

Свалка («Восхождение»). Сектор, заваленный последствиями какого-то происшествия, как правило, катастрофы или боевых действий.

Сектор («Восхождение»). Часть Сети, в которой располагается мир виртуальной реальности. Сектора отличны от трактов, которые связывают их друг с другом, но не имеют длины или ширины.

Сетевое пространство («Восхождение»). Местность в Цифровой паутине.

Сеть («Восхождение»). Вместе с Цифровой паутиной служит для обозначения мира виртуальной реальности. В узком смысле Цифровая паутина относится к месту, а Сеть — к её функциям хранилища информации, однако, далеко не все юзеры делают такое различие.

Стек («Восхождение»). Область Сети, в которой кто-нибудь погиб во время форматирования. В секторе содержится его Аватар.

С той стороны («Восхождение»). Цифровая паутина или физическая реальность в зависимости от того, в каком мире находится говорящий.

Телевизор («Восхождение»). Онлайн, но не в Сети. Может быть, как спящим за компьютером, так и магом с оборудованием виртуальной реальности в режиме сенсорного посещения.

Технозона («Восхождение»). Отформатированная Технократией часть Цифровой паутины. Представлена только в трёх неоновых цветах. Окружающее пикселизировано и тяготеет к геометрическим формам.

Техподдержка («Восхождение»). Загадочные безымянные сотрудники «Провала разведчика».

Тракт («Восхождение»). Путь через Цифровую паутину. С его помощью маг может перейти из одного сектора в другой. Путешествие по тракту происходит практически мгновенно.

Хакер («Восхождение»). Путешествующий по Цифровой паутине; применяется по отношению к пробуждённым (см. кибернавт).

Цифровая паутина («Восхожде-ние»). Удивительный мир виртуальной реальности, открытый или созданный Адептами виртуальности.

Цифровая смерть («Восхождение»). Опасный и потенциально летальный выход из Сети, связанный с тем, что аватарка потеряла все уровни здоровья.

Цифровой жокей («Восхождение»). Находящийся онлайн. То же, что и кибернавт, но подразумевает повышенную тягу к новой информации.

Экстазники («Восхождение»). Кличка, которую виртуалисты дали членам Культа экстаза.

Эфирные земли, Эфир («Восхождение»). Часть Сети под управлением Сынов эфира.

VR — виртуальная реальность (*англ.* Virtual Reality).

XTC («Восхождение»). Слово для обозначения членов Культа экстаза в письменной речи. Читается «экстэси».

:) — повёрнутая на девяносто градусов улыбка. Используется для передачи эмоций спящим, которые прозябают в мире голого текста. Существует много вариантов, например, :-). А :(символизирует несчастное лицо.

MEN
QUANTUM
BEINGS
MUST
RETURN TO
STATE

Глава I. Коллизии в Сети

Дети любят собирать и разбирать что-нибудь, ставить и переставлять предметы снова и снова в течение длительного времени. Очень красивая игрушка, привлекательная картинка, занимательная история, вне всякого сомнения, может заинтересовать ребёнка. Но если ему позволено только смотреть, слушать или трогать, но не передвигать, его интерес окажется поверхностным и будет скакать с предмета на предмет.

(Мария Монтессори, «Открытие ребёнка», 1948 г.)

Что такое Цифровая паутина

Цифровая паутина — это общественное пространство, совместная фантазия, безграничная площадка для игр, страна ужаса и пьянящей радости. Сеть содержится в Барьере, который отделяет материю от духа. Она состоит из паутины, выбившейся из-под контроля своего создателя — метафизической космической сущности по имени Вивер, которая служит персонификацией силы упорядочивания. Существование Сети поддерживается запутанными и сложными взаимоотношениями между Узором и Энтропией, которых некоторые толкователи грёз и их товарищи люпины считают космическими созданиями по имени Вивер и Вирм.

Сеть — парадоксальное явление: безóбразный Узор или ещё не реализованная структурирующая потенция. Поэтому Сеть так подвержена влиянию первого разума, который оставит на ней отпечаток. Чистый сектор Сети становится зеркалом, в котором отражается вся глубина души оставившего отпечаток мага. Отражается не только бодрствующее сознание, но и потаённые страхи, заветные мечты и подавленные желания. Душа буквально выплёскивается в творчестве, интимная жизнь волшебника выставляется на всеобщее обозрение. Как и художник, маг не в силах скрыть внутреннее «Я».

Пытливые гости могут многое узнать о том, кто отпечатался в секторе, путём взаимодействия с его творением. Пригласить кого-нибудь в свой мир сродни приглашению в свою голову: если не хотите, чтобы гость копался в ваших интимных вещах, не приглашайте его. Такие миры предназначены для активного исследования, а не пассивного наблюдения. В процессе запечатления магу стоит быть очень аккуратным, если он не хочет, чтобы отпечатались некоторые его мысли. И даже тогда его тайны часто бросаются посетителям в глаза. Общественные пространства менее откровенны, но и они иногда могут рассказать что-нибудь о своём создателе.

Законы

Большинство секторов Сети открыты всем аватаркам. Но некоторые были запечатлены

таким образом, чтобы пускать только аватарки с определённой внешностью. Такие секторы называются мирами с ограничениями. Диапазон доступных аватарок и разрешённых в секторе действий определяется специальными законами. Чтобы войти в такой сектор, маг должен заменить свою аватарку на более подходящую. Например, если сектор определён как огромный аквариум с тропическими рыбками, волшебнику придётся заменить аватарку на рыбку, чтобы войти в него. (Также он может проверить, подходят ли под местные законы другие аватарки, например, глубоководного ныряльщика или сундука с сокровищами.) Смена подходящей аватарки на неподходящую внутри мира с ограничениями вызывает Парадокс. Только сильнейшие маги способны поддерживать выбивающийся из окружения облик.

Происхождение и история Сети

Посещение Цифровой паутины приводит большинство магов в немое восхищение. Однако их потрясение увеличилось бы тысячекратно, если они пригляделись бы к информации, которая разбросана по дальним уголкам отформатированной Сети: траектории снарядов, ключи шифрования и останки старых программ валяются под ногами, словно последствия высокотехнологической студенческой пирушки. На «полу» Сети можно обнаружить действительно старинные данные, а тщательное наблюдение может приоткрыть завесу тайны над происхождением и историей Сети (подробности о горе Каф и Аль-и-Батин смотрите в «Книге теней: руководстве по „Восхождению“ для игроков»).

В начале

> ***История*** сущ. — *Описание, преимущественно лживое...*
>
> *(Амброз Бирс, «Словарь сатаны». Пер. Сергея Барсова)*

В начале XIX века Технократия, которая тогда называлась Орденом разума, наткнулась на разветвлённую сеть квинтэссенции, связывающую Узлы по всей Европе, Южной Азии и Ближнему Востоку. Орден отследил нити квинтэссенции до центрального скопления на Ближнем Востоке и отрезал его от Земли. Маги Ордена не смогли воспользоваться энергией сети, но Искатели войда, углубившиеся в непонятное скопление, нашли мир, который разительно отличался от известных миров Горизонта, — титаническую гору с клубящимися у её подножия туманами. Искатели войда выяснили, что эти туманы подвержены мысленному воздействию и навсегда сохраняют отпечаток эссенции дерзнувшего исследовать их мага.

На защиту этого мира встали Аль-и-Батин, которые звали его горой Каф, и сражались они с остервенением. Победить не удалось ни Ордену, ни арабским магам, и гора Каф была потеряна. Ничуть не смущённая такими обстоятельствами Прототехнократия поставила перед юными Адептами виртуальности, которые назывались тогда Дифференциальными инженерами, задачу отыскать потерянный мир и поставить его на службу Ордену. Почти целый век они трудились безрезультатно.

История Сети начинается с телефонной сети доктора Александра Белла. Доктор Белл был гениальным мыслителем, мечтавшим вернуть глухим людям способность слышать. Однако его первые изобретения были весьма необычными: в частности, одно из них привело в ужас научное сообщество. Это устройство позволяло записывать звуковые колебания на закопчённом стекле посредством иглы и извлечённого из трупа уха. Большинству людей его идеи казались нелепицей. Только изобретение телефона показало публике, что это не так. Теле-

фон перевернул мировой уклад и укрепил позиции Дифференциальных инженеров.

На тот момент Конвенция пользовалась примитивными компьютерами — паровыми устройствами, берущими за основу разностную машину сына эфира Чарльза Бэббиджа. Новоявленный телефон изрядно впечатлил молодых техномагов, которые как раз подыскивали электронную замену машинам Бэббиджа. Но главное, Дифференциальные инженеры увидели во мгновенной передаче информации возможность освободить её от любых пространственных ограничений; подобные коммуникации, преодолевающие преграду видимых расстояний, помогли развить теорию Связей, согласно которой всё сущее сходится в одной точке. Идея была не нова, но телефония позволила техномагам расширить Сферу Связей. Они вели пространные дискуссии о применении электричества в качестве среды передачи данных и сообщений на дальние расстояния. Часто такие дискуссии проходили по телефону.

Инженеры увидели в чёрных телефонных проводах подтверждение своей теории, по которой реальность на самом деле состоит из информации. Разговаривая по телефону, они оказывались в иной реальности, которую начали называть Телефонной сетью или просто Сетью. Инженеры, занятые изучением горы Каф, сравнили телефонию с телепатическим миром Аль-и-Батин и пришли к выводу, что наконец-то нашли потустороннее пространство. Они называли его виртуальной реальностью, и название прижилось.

Разразившаяся в начале XX века Великая война истощила ресурсы Адептов виртуальности. Многие из них были призваны Технократией для помощи в разработке новых военных комплексов. Они направили средства в компанию Белла и начали экспериментировать. Доктор Белл даже поучаствовал в усовершенствовании ранних летательных аппаратов, но вскоре переключился на разработку коммутаторов для своей растущей телефонной сети. Эти исследования положили начало первым электронным лампам и транзисторам.

Бунт Тьюринга

Технократия быстро увидела преимущества коммутаторов и немедленно распорядилась, чтобы Адепты виртуальности собрали первые электронные компьютеры для распространения в сообществе. Работа над компьютерами проходила в ужасающих условиях и с практически невыполнимыми сроками. Сытых по горло ужасами Первой мировой Адептов подобное обращение вывело из себя, и они решили перенести свою просветительскую кампанию туда, откуда Технократия не ждала подвоха, — в массы.

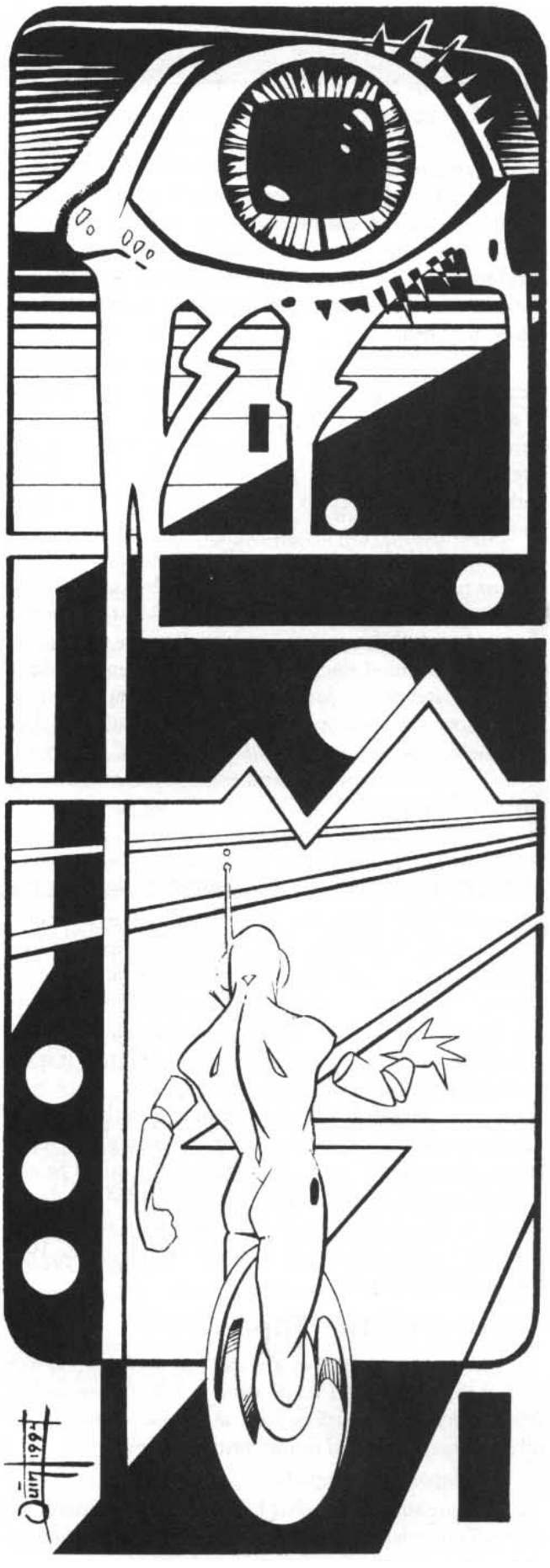
Семена бунта были посеяны задолго до того — во времена тогда никому неизвестного плантатора Томаса Джефферсона. Свобода слова была для Технократии табу, но Адепты виртуальности разглядели в свободном обмене идеями мощнейшее оружие. Они принялись сливать человечеству технократическую повестку под видом популярных романов. В их числе были «1984», чьё название совпадало с годом, в котором Технократия должна была получить контроль над половиной земного шара, и «Дивный новый мир», отсылающий к Новому мировому порядку. Технократия тогда не заподозрила Адептов и возложила всю вину на проницательных спящих.

Но всё это меркнет по сравнению с изобретённым Адептами виртуальности компьютером. В тысячу раз более мощный, чем прототипы на паровой тяге, он был сконструирован Аланом Тьюрингом во время Второй мировой. Тьюринг был Адептом виртуальности, страстно увлекался криптографией и помог Англии взломать шифр немецкой «Энигмы» с помощью электрической разностной машины. Полученная информация подготовила почву для высадки в Нормандии и показала, что теории адептов верны.

То, что Технократия в ходе войны поддерживала как страны антигитлеровской коали-

ции, так и страны нацистского блока вызывало омерзение Адептов виртуальности, и они направили все свои силы на помощь союзникам. Головокружительный поток информации от Адептов приблизил окончание войны.

Не нужно было быть человеком в чёрном, чтобы заметить растущее среди Конвенции недовольство Технократией. Сумасбродные теории, переименование Конвенции, эксцентрическое поведение и близость к Сынам эфира, всё это вызывало гнев высшего руководства. Ужасы мировых войн пошатнули устои Технократии: многие задумались, что произведённый технологический скачок не стоил страданий стольких людей. После открытого неповиновения со стороны Адептов виртуальности, главный отряд «Начало» решил сделать из них пример...



Общая мечта

В это время Тьюринг сформулировал концепцию машинного интеллекта. Ориентируясь на Аль-и-Батин, кабал Тьюринга экспериментировал с виртуальной реальностью или VR. Виртуальная реальность должна была стать компьютерным двойником обычной, что породило целую волну споров среди членов Конвенции. Они заинтересовались, можно ли запрограммировать реальность, можно ли описать её через математические уравнения. Тьюринг взялся найти ответ. Тем не менее он посчитал, что одних только Адептов виртуальности будет недостаточно, и заключил с Сынами эфира прочное перемирие. Колёса судьбы сделали зловещий поворот...

Тьюринг вручил Сынам эфира несколько новейших компьютеров, которые позволили им совершить рывок в своих исследованиях. В ответ Сыны организовали совместную с кабалом Тьюринга часовню. Этот кабал был предназначен для создания VR и действовал в обстановке строгой секретности. Увы, когда в дело

вступает Технократия ничего нельзя удержать в тайне надолго.

Теория Сети доктора Соляриса

Кому: Кибо

От: Лазерфайр

Доброго времени суток, Босс.

Я случайно словил в Эфирных землях любопытную передачку. Если кто в ней и разберётся, то это ты. :)

С уважением, Лазер.

++++++++++++++++++

Начало сообщения

Уважаемый Норел.

Вот изложение моей точки зрения касательно мироздания.

Вселенная существует в виде консенсуальной реальности, а кровавую бойню за консенсус, в общем и целом, выиграла Технократия.

Теоретически, с метафизической точки зрения вселенная состоит из идей, концепций, мыслей, архетипов и эмоций. Космическое бессознательное, если хотите. У этих метафизических кирпичиков (назовём их мыслитами) есть сегменты, связанные тем, что в Умбре выглядит растянутой повсюду сеткой кристаллических волокон или паучьей паутиной, которая и создаёт узор реальности. К примеру, метафизический блок эмоций связан с меньшими блоками гнева, любви, ненависти и т. д. Любовь связана со всеми своими разновидностями, вплоть до различных степеней любви, которые испытывают люди.

Данная структура изменяема и существует в текущем виде только благодаря усилиям Технократии.

Компьютерная революция обеспечила доступ к идеям в невиданном ранее масштабе. И хотя всемирный мыслепроектор справился бы с распространением идей лучше, высокоскоростная передача по открытым каналам эффективнее и менее подвержена Парадоксу. По мере того, как знания становятся доступнее, укрепляется консенсуальная реальность. Если все спящие узнают, что панды бывают только чёрно-белыми, реальность перестроится в соответствии с их ожиданиями. Парадигма техномагов укрепится. Это не значит, что панды поменяют окраску, просто сиреневые перестанут встречаться, и не будет рождаться детёнышей с жёлтыми полосками.

С другой стороны, если все спящие узнают, что панды бывают всевозможных расцветок и мутируют от поколения к поколению, реальность перестроится уже в соответствии с этими ожиданиями. Парадигма техномагов ослабнет, хотя структура вселенной всё равно станет прочнее. Мысль укрепляет реальность. Компьютеры потенциально могут передавать и каталогизировать невероятные объёмы данных, а следовательно, и мыслей. Каждый компьютер в силу своего доступа к мыслитам становится центром сотен новых волокон Сети.

Таково устройство Цифровой паутины, а пример с пандой ясно показывает её высокое значение. Только представь, что станет с реальностью, если агитировать спящих через Сеть…

С уважением, доктор Солярис.

Конец сообщения.С помощью Сынов эфира Тьюринг создал первый тринарный компьютер. Даже по меркам Адептов виртуальности это было революционное изобретение.

Большинство вычислительной техники работало в двоичной системе. Все компьютеры того времени использовали электричество и были по сути огромными блоками двоичных триггеров, которые могли принимать только два положения: «включён» и «выключен». Поэтому и данные хранились в виде набора открытых и закрытых триггеров. Включённый триггер значил «да», а выключенный — «нет». Каждое такое состояние называлось (да и сейчас называется) битом.

В общих чертах тринарный компьютер действует по этому же принципу. Но вместо постоянного напряжения в них используется переменное, что даёт три возможных положения. Каждый бит может принимать положение «включён», «выключен» и «отрицательно включён». Что соответствует «да», «нет» и «может быть». Это стало первым практическим применением нечёткой логики, которое позволило компьютерам более точно соответствовать человеческому мозгу.

Первый такой компьютер был рождён в часовне Тьюринга и Сынов эфира. Устройство вышло громоздким и заняло почти всё свободное пространство в заброшенном ангаре, ставшим их оперативной базой. Хотя большинство компьютеров того времени изготовлялись в Соединённых Штатах, разработки Тьюринга велись в Англии. В это время IBM под присмотром Технократии готовило к выпуску свой первый компьютер, а UNIVAC I предсказал результаты президентских выборов 1952 года.

Прореха в Гобелене

> *Я чувствую себя гонимым к цели, которой не знаю. Как только я приду к ней, как только я стану не нужен, атома будет достаточно, чтобы разбить меня. Но до тех пор все силы человечества ничего не смогут сделать против меня.*
>
> *(Наполеон Бонапарт)*

Мало кто знает, что на самом деле произошло в тот злосчастный день, когда Тьюринг ушёл из жизни, но многие готовы строить предположения. По-видимому, Тьюринг покончил с собой; его спящие современники решили, что он не выдержал нападок, когда окружающие узнали о его гомосексуальности. Многие адепты виртуальности подозревают, что дело вовсе не в этом. До сих пор ходит множество слухов о том, что же тогда случилось в комнате Тьюринга.

В тот день Тьюринг добился ощутимого прорыва в изобретении программы, которая должна была эмулировать реальность. Компьютерной памяти было не очень много, но её хватало, чтобы человек мог перемещаться внутри неё. С помощью узкоспециализированных практик Тьюринг по телефонной линии спроецировал свой Аватар из квартиры до компьютера, чтобы проверить возможность удалённого доступа к виртуальной реальности. Находясь внутри компьютера, он совместно с адептами и сынами из часовни запустил практику, которая должна была оцифровать компьютер внутри него самого и теоретически тем самым предоставить компьютеру безграничные возможности к расширению.

Чтобы вернуться из компьютера в тело, оставленное без сознания в квартире, у Тьюринга было не так много времени. Сыны эфира чётко дали ему понять, что если он задержится в компьютере, когда начнётся рекурсия, эффект будет подобен затягиванию в чёрную дыру молекула за молекулой. По неподтверждённым слухам, Тьюринг оставался вне тела, когда люди в чёрном ворвались к нему в квартиру. Говорят, техи устроили так, чтобы его смерть

выглядела самоубийством, и убрались восвояси. Тьюринг попытался вернуть сознание и Аватар в своё тело, но не смог. Маги из его часовни до сих пор бледнеют, когда рассказывают о криках, которые доносились из мониторов в тот день.

Если верить слухам, это Аватар Тьюринга дал компьютеру необходимую для доступа или создания Сети силу; некоторые считают, что он отформатировал часть старого мира Аль-и-Батин, другие настаивают, что виртуальная реальность — целиком творение Алана и его суперкомпьютера. Говорят, Тьюринг всё ещё бродит по просторам Сети, некоторые даже считают, будто его Аватар и сознание смешались с ядром компьютера и теперь все вместе направляют развитие Сети. Многим кажется, что если под этими слухами есть основание, разум Тьюринга обречён на вечные мучения. По их мнению, пока существует Сеть, Алан будет заперт в ядре без возможности вырваться и убежать от медленного поглощения машиной. Множество адептов виртуальности, побывавших на дальних рубежах Цифровой паутины, заявляют, что обнаружили там оцифрованные кусочки крика, который Тьюринг издал при вхождении в ядро. Вполне вероятно, что он кричит до сих пор.

После смерти Тьюринга, целью Технократии стали все адепты виртуальности: их предательство могло быть смыто только кровью. Адепты слили в Сеть содержимое всех баз данных Технократии, до каких смогли дотянуться. Также они перетащили в новорожденную Цифровую паутину всё, что могли, а затем залегли на дно. В тот момент они доверяли только Сынам эфира.

Вскоре после этого влиятельный сын эфира обратился к Совету девяти с прошением от лица Адептов виртуальности. Как только им было обеспечено место среди Традиций, адепты принялись изучать свой новый мир, а также продолжили знакомить спящих с новейшими идеями через книги и кинофильмы. Они посодействовали проникновению концепция киберпространства в жанр киберпанка, а также распространению персональных компьютеров. Побочным эффектом увлечения виртуальной реальностью стало то, что Сеть разрослась далеко за границы разумного и продолжает расти по мере того, как всё большее число пользователей выходит в онлайн…

Новая жизнь

Корми меня!
(Одри младшая, «Магазинчик ужасов»)

Даже самые фанатичные пользователи Сети не видят истинного положения: Сеть просыпается. Владельцы компьютеров вливают в этот мир свою жизненную силу, и он начинает приобретать нечто вроде самосознания. И при этом он голоден. Точно так же, как миры Горизонта поддерживают своё существование квинтэссенцией Узлов, Сеть вытягивает квинтэссенцию через компьютерный интерфейс — канал, к которому ежедневно подключаются миллионы пользователей.

У хронической усталости глаз, мышечного напряжения и головных болей, которые испытывают заядлые компьютерщики, есть причина, как есть она у бледности и вялости больных интернет-зависимостью. Сеть потихоньку высасывает квинтэссенцию пользователей, будь то пробуждённый или спящий, чтобы насытить свои растущие аппетиты. Маги, которые проводят время в Сети, точно так же оставляют там кусочек квинтэссенции: не много, но достаточно, чтобы оставить злоупотребляющих киберпространством на мели.

Миру виртуальной реальности ещё целые световые годы до обретения подлинного сознания, но так как пользователи кормят Сеть информацией и жизненной силой в растущих по экспоненте объёмах, день Пробуждения становится ближе. Возможно, Тьюринг на пару со

своим суперкомпьютером нащупали Аватар какой-нибудь новой целестины или основное воплощение Геи. Кто скажет, чем грозит день, когда Цифровая паутина обретёт разум?

Компьютеры и Цифровая паутина

Технологии — это шоссе в будущее, а ты можешь быть либо частью асфальтоукладчика, либо частью дороги.

(Николас Негропонте, руководитель медиалаборатории Массачусетского технологического института)

Компьютеры изменили общество. Сканирование бакалеи на кассе и банкоматы, компьютерные игры и электронные библиотеки, компьютерный мониторинг двигателей и текстовые редакторы — компьютерная революция вошла в жизнь каждого и мы просто перестали её замечать. Некоторые эксперты утверждают, что к 2000 г. компьютеры сравняются по распространённости с телевизорами. Компьютерные технологии только начинают давать результат.

В магическом мире «Восхождения», каждый новый компьютер присоединяется к нити Цифровой паутины, которая ведёт к сотням точек. Когда спящий проводит время за компьютером — играя в игры, ведя бухгалтерию, печатая тексты или общаясь с другими пользователями онлайн — он отдаёт сети квинтэссенцию. Этот поток Начала пронизывает электронную реальность. Часть квинтэссенции поддерживает существующие участки Цифровой паутины; маги собирают крошки этой силы, а остаток открывает новые связи, производит новые волокна и пробуждает новые сектора, в результате чего Сеть расширяется. Даже самые оптимистично настроенные адепты виртуальности не готовы к такому взрывному росту.

Непробуждённые пользователи не могут входить в Цифровую паутину, даже если они используют немагические устройства виртуальной реальности или общаются в конференциях и МАДах. Программы и введённые спящими данные обретают физическую форму в особых областях виртуального мира, которые называются каркасными секторами, но воспринимать киберпространство они могут только через экран.

В Сети программы спящих выглядят незамысловато — монохромные геометрические фигуры. По сравнению с разговором двух магов, общение в конференциях идёт чудовищно медленно: вместо непринуждённого разговора, спящим приходится печатать или совершать сложные VR-движения. В каркасных секторах маги могут просто говорить, и их слова появятся на экране спящих. А некоторые мультимедийные устройства с установленными звуковыми эффектами могут даже озвучить эти слова. Пробуждённые пользователи предпочитают наблюдать за спящими из тайных комнат, а не общаться с ними напрямую. Отдельные маги играют со спящими в компьютерные игры: волшебник ощущает игровую реальность, как настоящую, а непробуждённый ограничен монитором. Очень немногие спящие могут выиграть. Обычно такие становятся аколитами Адептов виртуальности.

Если компьютер использует пробуждённое существо, его данные и приложения сказываются на Сети сильнее, но и оно не способно воспринимать Цифровую паутину иначе, чем с помощью той или иной Магии, например, талисмана или практики.

Вложив в компьютер достаточно сил, спящие могут неумышленно формировать податливую реальность Сети в соответствии со своим воображением. Маги следят за теми из них, кто делает это быстро, или чьи аватарки начинают приобретать очертания: такие смертные

близки к пробуждению.

«Обычная» техника в Цифровой паутине

Будущее уже наступило. Просто оно еще неравномерно распределено.
(Уильям Гибсон)

Техника Адептов виртуальности и Технократии превосходит распространённую во вселенной готик-панка. Однако в большинстве своём она развивает доступные спящим технологии в правдоподобном ключе. Даже у Космоинженеров нет сверхсветовых двигателей, которые домчали бы их до галактики Андромеды. Возможности продвинутой техники остаются на усмотрение рассказчика. В любом случае, стоит руководствоваться чувством момента и здравым смыслом.

С помощью Сферы Разума волшебные компьютеры могут параллельно обрабатывать сотни приложений. Адепты виртуальности могут создавать искусственные интеллекты, привязывая духов к компьютерам (настоящий ИИ создать намного сложнее). Такие компьютеры-фетиши могут писать программы для себя самих. Магические устройства могут записывать информацию на предназначенные только для чтения носители, например, на компакт-диск. Крохотные микрочипы хранят терабайты данных. На практике у таких компьютеров никогда не кончается место на диске. Кроме того, техномагические «деки» можно носить с собой. Довольно часто компьютер адепта не превышает размерами сотовый телефон или планшет для бумаг (если он предпочитает экран покрупнее).

Компьютерные деки Адептов виртуальности могут оснащаться невероятно продвинутыми средствами связи и мультимедийными системами. Они распознают и реагируют на голосовые команды пользователей, а также могут эмулировать человеческую речь. Компьютеры Адептов виртуальности подключаются к сетям по радиоканалу, как если бы в них были встроены сотовые телефоны. Иногда они могут поддерживать несколько сотовых линий, а значит, соединяться с несколькими сетями одновременно. Адепты виртуальности подняли телекоммуникации на ступень выше простых телефонов. Их компьютеры способны принимать телевизионные и радиосигналы, в том числе спутниковые. Также они могут использоваться для частотного сканирования и приёмо-передачи любых видов сообщений. С их помощью можно управлять любыми механизмами, которые реагируют на передаваемые по радиоканалу команды. С помощью специальных программ устройства Адептов также могут управлять декой и отвечать на телефонные звонки без участия человека. Передача данных, подпитываемая Магией Связей, ведётся практически на неограниченной скорости.

Длительность Эффектов талисмана

Успехи	Длительность
1	Единовременно
2	Один ход
3	Два хода
4	Одну сцену
5	Столько, сколько будет нужно

Талисманы

Примечание — нижеследующие правила дополняют правила по работе талисманов со стр. 240 основной книги правил «Восхождения».

Талисманы характеризуются значением Арете и квинтэссенции. Талисман не может содержать квинтэссенции больше, чем пятикратное значение его Арете, а Эффектов у него может быть только равное Арете количество (Арете 2 = два Эффекта и так далее). Чтобы задействовать вульгарный Эффект или воспользоваться квинтэссенцией талисмана, маг должен бросить своё Арете по сложности Арете талисмана. Чтобы понизить сложность, маг может потратить равное уровню талисмана количество квинтэссенции.

Меч по имени «Ужас»

У Джошуа из Ордена Гермеса есть талисман второго уровня — древний гладиус из римской Британии, на лезвии которого руническим письмом выгравировано «Ужас». Арете талисмана равно 5, и он содержит 15 пунктов квинтэссенции. Гладиус острее большинства мечей и наносит Сила + 3 повреждений. Также он может вселять в сердца врагов панический ужас (Эффект Разума 2).

Пока Джошуа шёл по тёмному вашингтонскому переулку, его приметил уличный грабитель, решивший, что перед ним — лёгкая добыча. Грабитель приближается, и Джошуа делает бросок Восприятия + Интуиции — что-то неладно. Маг достаёт гладиус, чтобы отпугнуть возможного нападающего. Рассказчик решает, что вида старинного оружия достаточно для испуга и сообщает игроку, что устрашение с помощью меча — статичная Магия. Джошуа бросает Арете талисмана. К сожалению, бросок провален и игрок закрашивает очередной квадратик Парадокса на карточке персонажа. Грабитель достаёт из-под куртки пистолет.

Магу не нужны неприятности: Вашингтон кишит людьми в чёрном, а он только что получил пункт Парадокса. К тому же сегодня ночью Джошуа совершенно не хочется получить пулю. Он решает отпугнуть налётчика вульгарным применением талисмана.

Для пущего драматического эффекта Джошуа возносит гладиус вверх, ловит лезвием лунный свет и шепчет: «Бойся меня». Затем он обращается к Магии. Он бросает четыре кости своего Арете по сложности 5 (Арете гладиуса). Набрано три успеха, и талисман активируется. Так как Магия вульгарна, он бросает две кости (уровень талисмана). Начальная сложность равна 5. Раз гладиус активирован, Джошуа решает потратить квинтэссенцию талисмана, чтобы снизить сложность до 4. Прежде, чем кинуть две кости за талисман, маг тратит пункт Силы воли и получает автоматический успех. При желании, он мог бы потратить собственную квинтэссенцию, чтобы поддержать талисман. На броске вульгарной Магии Джошуа набирает три успеха. Грабитель безуспешно сопротивляется прямому Эффекту броском Силы воли и убегает от ужаса. Джошуа получает два пункта Парадокса, так что рассказчик бросает на отдачу.

Если Джошуа захочет сотворить другой Эффект, он всё ещё может обратиться к талисману за квинтэссенцией.

Иногда для активации талисмана требуются дополнительные действия или определённые словесные команды. Успехи увеличивают длительность активации (см. таблицу выше). При использовании вульгарной Магии значение Сферы талисмана соответствует Сфере выбранного Эффекта: вульгарный удар молнии, например, даст на бросок две кости (Эффект Сил 2 «Удар молнии»), тогда как уместный — Арете талисмана. Вызванный применением та-

лисмана Парадокс ложится на пользователя.

В Цифровой паутине почти все технические талисманы производят только уместные Эффекты. Несколько распространённых среди завсегдатаев Цифровой паутины талисманов приводятся в главе V.

Доступ в Сеть

Для доступа в Сеть есть три основных способа, причём дело не ограничивается только Адептами виртуальности. Другие Традиции и Технократия для доступа в Цифровую паутину пользуются похожими методами.

Чувственное восприятие

Этот способ подходит тем, кто только начинает знакомится с виртуальным пространством или недостаточно силён, чтобы защитить себя. Почти кто угодно может войти в Сеть подобным образом: достаточно очков виртуальной реальности и набора электродов для тактильной обратной связи. Чувственное восприятие часто называют телеприсутствием.

Такой режим доступа скорее стесняет мага. Так как он не находится в Сети непосредственно, использование Магии становится сродни переноске яйца с помощью дистанционно-управляемого манипулятора. Это возможно, но нелегко. В режиме чувственного восприятия сложность создания любых Эффектов увеличивается на два.

Тип применяемого оборудования не имеет значения, но различные группы магов предпочитают различные устройства. Адепты виртуальности пользуются очками виртуальной реальности, которые выглядят как солнцезащитные. На лоб устанавливаются электроды, которые передают сенсорную информацию в мозг. VR-очки весьма популярны среди Адептов. Чтобы испытать весь спектр тактильных ощущений применяются специальные костюмы.

Маги Итерации Икс предпочитают последние новинки науки и техники, несмотря на связанные с этим опасности. Их вариант очков виртуальной реальности был разработан лишь недавно. Изображение проецируется непосредственно на сетчатку, а сенсорная информация передаётся в мозг электродами на висках. Группа могущественных адептов виртуальности нашла простой способ покалечить пользователя подобных очков: небольшое изменение в программе — и магическая вспышка Сил выжигает глаза итератора.

Чувственным восприятием может воспользоваться кто угодно, даже спящие (хотя спящий будет считать всё потрясающей эмуляцией). Всё, что нужно магу, — производительный компьютер с выходом в Сеть. Адепты виртуальности изготавливают простые наборы виртуальной реальности, подходящие к любому персональному компьютеру, и раздают их магам Традиций. Они с готовностью несут слово о Сети в массы, чтобы усилить её перед натиском Технократии.

Аватарки

Чтобы представить себя в Сети, маг должен написать программу, которая создаёт на его месте трёхмерное изображение, или аватарку. Изображение может быть практически любым. Размер и форма не имеют никакого значения: в Сети всё решается только смекалкой и колдовским искусством.

Для создания аватарки требуется бросок Интеллекта + Компьютера по сложности 8; необходимо набрать не менее четырёх успехов. Зачастую для этого используются правила

по длительным действиям. Доступ в Сеть считается Эффектом (см. ниже), но создание аватарки — уже нет.

В Цифровой паутине маги могут менять свой облик по броску Интеллекта + Компьютера. Можно выбрать любую аватарку от ящерки или идеального человека до разумного оттенка синего. Выбранное обличье не влияет на Свойства персонажа, кроме Внешности и Запугивания, которые можно увеличить на число успехов на броске Манипулирования + Компьютера (но не более пяти точек в каждом из Свойств). Смена аватарки возможна при использовании любого из способов доступа в Сеть.

Некоторые адепты виртуальности создают миры с ограничениями, параметры которых дают войти только аватаркам определённого типа. Либо аватарка соответствует ограничениям, либо она просто не может войти. Например, если хакер наткнулся на мир чаепития у Безумного шляпника, он может войти в него, только если поменяет аватарку на девочку, кролика, садовую соню или кого-нибудь, кто не будет выбиваться из местных законов. Находчивые маги могут найти лазейки в правилах и обернуть плохо прописанные законы к собственной выгоде.

Любого посетителя Цифровой паутины можно узнать по программному коду его аватарки. Также и все программы и обитателей Сети можно идентифицировать по программному коду. Итерация не раскрывает, когда их искусственный интеллект обрёл сознание; с этой информацией адепты виртуальности могли бы подобрать коды Итерации Икс и получить доступ к закрытым секторам Конвенции.

Астральное погружение

Когда маг ощущает иной мир, этот

мир становится для него реальным. Сначала волшебник должен подключиться к Сети через компьютер (Интеллект + Компьютер, три успеха, сложность 7), а затем перенести сознание из физической реальности в Цифровую паутину с помощью Эффекта Связей «Дальновидение». Маг считает, что действительно находится в Сети. Это, конечно же, иллюзия, но её достаточно, чтобы воздействовать на Сеть и отправить туда астральную проекцию без применения Эффекта Разума «Отделение». Разум мага уже не в теле, не в компьютере и не в физической реальности: оно вошло во вселенную Цифровой паутины.

В режиме астрального погружения пикселизированное, с низким разрешением пространство виртуальной реальности приобретает захватывающую чёткость. Маг вступает в прямые, разум-к-разуму отношения с Сетью. Все его чувства, включая магическое чутьё насыщаются гиперкинетической информацией. В сравнении с такой сенсорной перегрузкой обычные VR-устройства выглядят бледно и худосочно. Маг получает поразительный контроль над миром, так как неоформленная Паутина повинуется мысли с особенной лёгкостью. Маг, который вошёл в Сеть астрально, способен манипулировать чужими мирами в рамках установленных правил и форматировать девственные сектора одной силой воли.

У данного метода есть два недостатка. Во-первых, пока разум пользователя пребывает в Сети, его тело совершенно беззащитно. Поэтому большинство магов подбирает надёжное убежище для выхода в Сеть. Некоторые даже нанимают телохранителей или устанавливают дорогостоящие охранные системы. Один из популярных трюков — сделать так, чтобы охранная сигнализация отключала питание очков при срабатывании.

Одно из достоинств астрального погружения заключается в том, что его применение обеспечивает высокую степень защиты от увечий и смерти. Полученный магом урон распространяется только на его аватарку. Один из немногих способов ранить такого пользователя — воспользоваться летальной обратной связью, которая образуется, если на электроды подать интерференционный узор сенсорных данных. Это очень непростая задача, которая по плечу только магу с глубоким пониманием работы человеческого тела и природы вырабатываемых им сигналов. Действие летальной обратной связи сродни очень страшному ночному кошмару. Жертва не способна двигаться или говорить, а реакция на стресс такая сильная, что организм либо теряет сознание, либо получает сердечный приступ. Чтобы убить или покалечить, летальной обратной связи достаточно 10—15 минут. Данная практика требует Жизнь 3, Силы 2 и Начало 2.

Полное погружение

Данный процесс позволяет магу преобразовать своё тело в чистую информацию и загрузить её в Сеть. Для этого нужен мощный компьютер: человеческое тело занимает при оцифровке очень много места. Оцифровка идёт меньше минуты, но в это время маг совершенно беззащитен. Прерванная загрузка может сказаться на маге самым губительным образом. Так что полное погружение — более опасный способ доступа, чем остальные.

Так как маг попадает в Сеть в виде информации, на него могут воздействовать программы, которые манипулируют данными. Умелый хакер может написать программу, которая отправит его в бесконечный цикл. С другой стороны, волшебник взаимодействует с Сетью на физическом уровне, что может быть критично, если у него высокие Физические Атрибуты и низкие Ментальные.

Вход через Умбру (хождение по Паутине)

Есть ещё один способ попасть в Сеть. Хакер может зайти в Цифровую паутину из Компьютерной сети Умбры, которая, в свою очередь, связана с Кибермиром Стеклоходов. В Цифровую паутину из Компьютерной сети ведёт множество точек доступа, благодаря чему пользователь Сети может подключиться к любому компьютеру на Земле. В отличие от Толкователей грёз и оборотней, Адепты виртуальности и Технократия пользуются этим способом нечасто.

Ощущения от входа в Цифровую паутину из Компьютерной сети Умбры совсем не похожи на подключение через консоль. Для начала маг должен попасть в Умбру либо астрально с помощью Эффекта Разума «Отделение», либо телесно с помощью Эффекта Духа «Шаг в сторону». Затем необходимо добраться до Кибермира и найти один из открытых порталов в Сеть. Выглядят они подобно колодцу света, охваченному металлической паутиной. Пользователь шагает в портал, и его затягивает в Сеть.

Как это часто бывает с примитивной Магией, из которой проистекает магия оборотней, путешествие причиняет очень сильную боль. Путешественник остаётся невредимым, но чувствует себя так, будто его разобрали на запчасти. Одежда мага внезапно кажется сшитой из колючей проволоки, а зрительные образы становятся слишком яркими, чтобы их можно было различить. С тем же результатом можно на протяжении пяти минут вглядываться в тёмную комнату, а затем включить прожектор. Маги теряются в догадках о природе этого явления, хотя есть гипотеза, что мозг пытается подстроиться под поток информации, от которого у пользователя уже нет буфера в виде мощного компьютера.

Доступ к операционной системе

Официальная позиция Адептов виртуальности состоит в том, что на процессы, происходящие в ядре Сети, воздействовать невозможно, но среди кибернавтов упорно ходят слухи о возможности попасть в скрытый слой Сети, на котором выполняются её самые базовые функции. Люди и предметы, погрузившиеся на этот предполагаемый уровень, предположительно выглядят, как плывущие по эфиру численные траектории и локационные данные. Считается, что даже самые чуткие маги смогут увидеть на их месте лишь слабую рябь в окружении белой мглы. Человек буквально идёт в окружении потоков данных, которые большинству обитателей Сети никогда не увидеть. По сети циркулирует слух, будто за пользовательским интерфейсом, подобно мышам в кухонной стене, скрываются невиданные создания. К таким заявлениям относятся скептически. Но никто не знает наверняка…

Сетевые правила

It's not just a riot of blots and blurs and disjointed jottings linked by bursts of speed... it only looks as like it is damn it.

(Джеймс Джойс, «Поминки по Финнегану»)

Взгляд на Сеть

На что похожа Цифровая паутина? Представьте место, где ваш разум создаёт и меняет реальность силой мысли. Представьте место, где все ваши ощущения — запахи, звуки, вкусы, прикосновения и изображения — существуют только потому, что чья-то мысль дала им су-

ществование. Это мир, где всемогущий Обманщик Рене Декарта запутался во Фрактальной паутине и реальность которого стала исследованием чужих мыслей. Все эти взаимосвязанные идеи выступают на цифровой реальности, как роса на паутине — капельки реальности, повисшие на Узоре.

При входе в цифровую реальность вторгаешься в чужое творение, в чужие мысли, ставшие реальностью. Это непередаваемые ощущения. Цифровая реальность попадает напрямую в мозг (прямой нейронный интерфейс). Воспринимаемая информация ярче и её больше. Скорее всего, придётся привыкать к новым ощущениям некоторое время.

Есть место, где всё вокруг — монохроматический мир «Супер космических торговых войн», давнишний отпечаток, оставленный на девственной Сети десятками полночных завсегдатаев веб-конференций. Двумерные космические кораблики пуляются друг в друга оставляющими огненный след фотонными торпедами и ослепительными зарядами импульсных пушек. А их пилоты соревнуются за право обладания богатыми водой планетами, которые представлены шариками с информацией о климате.

Другое место может оказаться уединённым обжитым переулком. Под ногами пролетают старые газеты и конфетные фантики, влекомые тем же ветром, который погубил вашу причёску и принёс запах выпущенных пуль и выпотрошенных внутренностей. В глубине переулка в пятне слепящего света на носилках лежит обложенный простынями человек. Он смотрит на тебя через левое плечо, глаза широко распахнуты, зрачки расширены, а дыхание смердит алкоголем. Он бледен, настолько бледен, что в прозрачной тонкой коже едва угадывается негритянское происхождение. Из рваной раны на груди сочится кровь. Блестящие стальные зажимы удерживают грудь в открытом состоянии. Из ниоткуда в рану протягивается рука в стерильных жёлтых перчатках, хватает сердце и ритмично сдавливает его. В переулке раздаётся команда: «Раз… и два… и три…» Затем врач мягко, словно молитву, шепчет: «Живи, сукин ты сын, живи!»

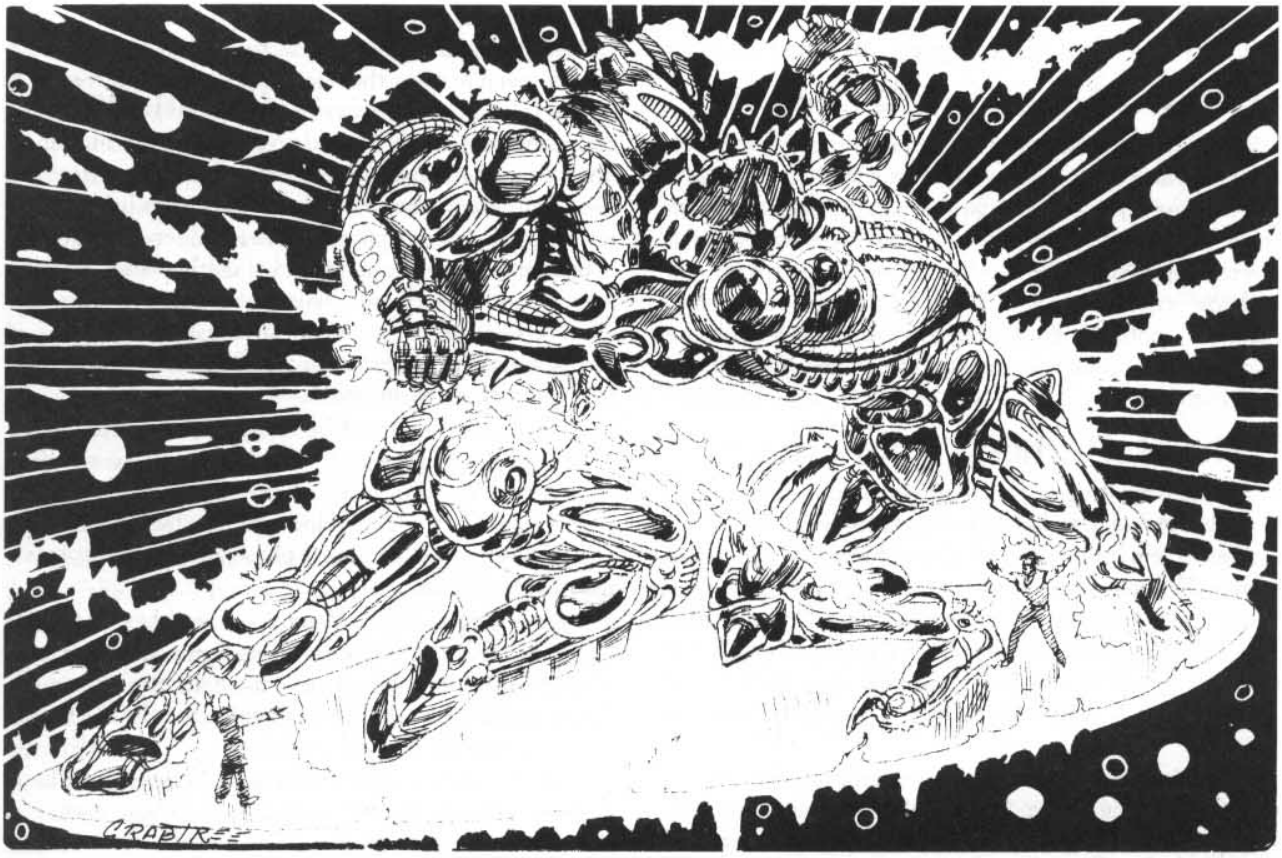
Впрочем, с тем же успехом можно очутиться посреди игровой площадки пробуждённого ребёнка. И площадка эта явно самая большая в округе. Посреди заросшего травой поля, разум ребёнка сотворил песочницу, залитую солнечным светом, и качели, которые могут отправить тебя на орбиту.

Технозоны

Само-собой, это всего лишь «пограничные» области Сети (свалки или стеки, как их любят называть адепты виртуальности), где кто-то прошёл, оставив за собой кошмары, фантазии и раздумья. Но стоит только попробовать прогуляться по более обустроенным местам, например, по «Провалу разведчика». А ещё лучше — технозоне: вот уж куда не захочешь пойти без приглашения. Смотрели «Трон»? Это и есть настоящая технозона: ровные линии, прямые углы и повороты с шагом по 45°. Наилучшая виртуальная реальность в комплекте с евклидовой геометрией, затхлым воздухом, пощипывание энергетических потоков а также интуитивно понятные писки и звоночки. Добавьте щедрую порцию неонового света трёх основных цветов, и получите идеальный мир.

Что, вам отчего-то туда не хочется? Ну, программы-убийцы с настроенными на Начало бластерами — это весомая причина. Не говоря уже про серебристых роботов, которые патрулируют Сеть. Схлопотать выстрел из виртуального аннигилятора, возвращаясь с краткой вылазки, мало кому покажется приятно проведённым временем.

Однако именно этого добивается Технократия. Так на Узоре отражается их воля. Устреми мысль на Паутину и получишь её — виртуальный тест Роршаха. Впрочем, оставить отпечаток



повсюду не получится — только на девственной Сети. На уже отформатированном секторе можешь пыжиться до посинения, всё равно не выйдет.

Стеки

Welcome to my little world
Completely self-contained, yeah
Your problems they will soon be gone
(We soak up so much pain, yeah)
(Oingo Boingo, "Pain")

Но за истекшие годы в Сети появились области другого свойства. Стеки — места, которые настолько нравились людям, что какая-то добрая душа снизила их негативное влияние на личность посетителей. Обычно это происходит само по себе, если куча людей собирается в одном месте снова и снова и оставляет «дружественный» отпечаток. Иногда, впрочем, какой-нибудь мастер или группа магов снижает уровень сигнала на входе стека и устраивает там магазинчик. Такие скороспелые карманные мирки обычно разваливаются из-за вызванного вульгарностью Магии Парадокса, но периодически «владельцам» удаётся избежать отдачи и отстоять своё заведение.

«Кратер»

Когда срочно нужно запастись квинтэссенцией, скорее подключайтесь к «Кратеру». Его ямы-арены были тут столько, сколько себя помнит большинство хакеров. Если всё-таки решите посетить это место, готовьтесь к бою или соревнованию. Считается, что «Кратер» — детище мастера боевых искусств из Культа экстаза. Согласно сетевой легенде, его тело погибло,

когда он пытался оставить отпечаток, а сознание оказалось запертым в Цифровой паутине. Теперь он управляет «Кратером» и обучает тех, в ком видит потенциал к просветлению.

На аренах сражаются друг с другом маги — в основном, это проходящие этап ученичества пустые, адепты виртуальности и сироты, но иногда раунда на три приходят экстазники и братья АК (по слухам, неделю назад на арену пробрался оборотень-коротышка, который успел дерезнуть шестерых магов, прежде чем его кикнули). На первых трёх аренах проводятся только дуэли. Четвёртая и пятая просторнее и предназначены для командных боёв. Азартных болельщиков, высоких ставок и опасных бойцов «Кратеру» не занимать. Умереть в стеке скорее всего не получится, это ясно, но сознание бойца можно выбросить обратно в перекрученное отдачей тело.

Здесь же время от времени устраивают бои без правил. Тем, кто не способен решить свои разногласия цивилизовано в «Провале разведчика», предлагают размазать друг друга в «Кратере». Владельцы стека проводят особую практику, которая закрывают третью арену. Никто не входит и никто не выходит, пока оба соперника стоят на ногах. Рассыпаться в закрытой зоне — болезненная штука: кикнутый разум испытывает нервный шок. Можно прийти в себя чуточку тупее, со слегка замедленной реакцией или со сниженными аналитическими способностями. Как говорится, кто не рискует, тот не пьёт шампанского. Так что добро пожаловать в «Кратер».

Омут беспредельного отражения

Когда в Цифровую паутину вошёл первый брат Акаши, ему понадобилось место для медитации. Девственная паутина, в которой отпечатался его разум, стала местом такого спокойствия, что бегущие от внутреннего безмолвия едва ли не приходят в ужас. В этом виртуальном мире не чувствуешь ничего, кроме метаморфоз собственной аватарки, и это пугает. Нет ни сторон света, ни равновесия — ничего. Вскоре сознание начинает выкидывать коленца, и из пустоты появляются порождения воображения.

Маттерхорн

На границах одного отформатированного сектора высится вал; когда этот барьерище попробовали измерить, оказалось, что это гора, на склонах которой не прекращая свирепствуют бури и метели. Гора кажется настолько высокой, что ни вершины, ни подножия не разглядеть. Некоторые толкователи грёз что-то говорят про мглистый холм или типа того, но из того, что слышал я, холмом это никак не назовёшь. Адепты виртуальности назвали это место Маттерхорн, и я ничего не имею против.

Вот как это выглядит. Сделать что-нибудь в Цифровой паутине может каждый. Но реальность в Сети безжалостна, и если ты к ней не готов, лучше ограничиться наблюдением и отказаться от визита.

Реальность в Сети

С точки зрения парадигмы реальности, события в Цифровой паутине нереальны. События там виртуальны и воздействуют на психику хакера, но не на его тело. Можно поиздеваться над чужим разумом и даже поджечь кого-нибудь в онлайне путём обратной связи, но нельзя (без вульгарной Магии) стереть в порошок подсоединённое к лабораторному компьютеру тело. (Впрочем, некоторые мастера Адептов виртуальности полагают, что ре-

альность можно заставить передавать виртуальные впечатления из Сети; глубокое знание математики вкупе с пониманием работы квинтэссенции — и мироздание переносит виртуальные действия в реальный мир.) Зато можно приказать лазерной системе лаборатории поджарить тушку пользователя, и Эффект будет уместным.

В Цифровой паутине возможно всё, что можно объяснить симуляцией. Всё, что можно потрогать, понюхать, увидеть, вкусить или ощутить любым иным способом, можно пережить и в Сети. Однако для большинства обитателей Цифровой паутины это не настоящий телесный опыт, а психическая имитация.

Некоторые маги, такие как Толкователи грёз, предпочитают входить в Цифровую паутину из Умбры с помощью Магии Духа, а не Связей. По отношению к ним применяются те же правила, что и для посетителей Компьютерной сети (см. книгу «Умбра: Бархатная тень» из «Апокалипсиса»).

Мастера Связей расчистили значительные участки Цифровой паутины и наполнили их квинтэссенцией, чтобы создать виртуальные миры. Они соответствуют умбральным мирам Горизонта, только расположены не в Умбре, а в Цифровой паутине.

География Сети

Большинство людей недостаточно благородно, чтобы жить в том мире, о котором мечтает.

(Тодд Рандгрен, интервью)

В Цифровой паутине бывает два вида местности: отформатированные сектора и неотформатированные. Отформатированные сектора — это часть Сети, которая была обработана мыслями, чувствами и желаниями кибернавтов или спящих. Такие сектора либо вообще не замечают присутствия нового разума, либо оно сказывается на них едва-едва. Почти всё разведанное пространство Сети отформатировано, хотя есть пограничные области, вроде Маттерхорна, где форматирование по той или иной причине невозможно.

Неотформатированная Сеть

Неотформатированные сектора, или девственная Сеть, — это неразведанные уголки Цифровой паутины, которые с готовностью откликаются на замыслы первооткрывателей. Большинство кибернавтов ценят знания о местонахождении неотформатированного сектора больше, чем Узлы. Однако редкие сектора остаются неотформатированными надолго. А если кто-либо захочет придержать такой сектор, ему придётся иметь дело с Космоинженерами и Адептами виртуальности, которые соперничают за право единолично создать Сеть, доступную только для чтения.

Неотформатированная Сеть — это фронтир Сети. Но в отличии от исторического фронтира, он не обязательно располагается на дальних пределах Цифровой паутины. Адепты предполагают, что компьютер Тьюринга где-то там плетёт бесконечную петлю творения. А значит Сеть потенциально бесконечна и расширяется благодаря притоку новой квинтэссенции и новой информации. Чем лучше становятся телекоммуникации Земли, тем сильнее разрастается Фрактальная паутина и неотформатированная Сеть.

Девственная Сеть выглядит словно внутренняя поверхность кристаллических трубок. При наличии должных сил и знаний отформатировать её может любой цифровой персонаж.

Первое форматирование — самое сильное; его элементы сохраняются, даже если эту часть Цифровой паутины впоследствии переделают. Стереть все последствия первого форматирования невозможно.

Форматирование Сети

В зависимости от магического стиля форматирование может проходить по-разному: толкователь грёз может призвать духа местности, чтобы подчинить реальность своей воли, а прогенитор может составить загадочное уравнение на портативном компьютере, чтобы подтвердить соответствие местности заданным критериям. Поскольку форматирование — это акт воли, а не земная Магия, метод здесь — не более, чем спецэффект. Тем не менее, чтобы претворить в жизнь свои фантазии, хоть какая-то методика необходима.

Когда наш толкователь находит поляну девственной Сети, он может отформатировать её, потратив пункт Силы воли и сделав бросок Арете по сложности 6. При успехе он сможет выбрать основное «ощущение» от этого сектора.

Далее, маг может назначить один параметр — правило данной местности — за каждый успех сверх первого. Область действия параметров ограничена Сферами волшебника: если у него Силы 1, запретить применение Сил 2 и выше не получится. Можно заблокировать восприятие Сил, но не воспрепятствовать их применению.

Неудачный бросок приводит к тому, что кристаллический пейзаж становится для персонажа реальностью. Провал передаёт форматирование в руки рассказчика, который должен позаботиться, чтобы местность отражала подсознание героя. Таким образом появляются свалки.

Таким образом можно отформатировать полусферу радиусом 100 футов за успех. Обнаружить девственную Сеть или «углубиться» в неё с помощью Связей невозможно, так как эта Сфера предполагает, что маг априори знает о существовании искомого места. То же самое касается Сферы Времени. Упорядочить этот податливый мир может только личная воля и чувственное восприятие.

Иногда спящие форматируют девственную Сеть даже не замечая этого: блестящий прорыв или особенно увлекательная игрушка могут выйти на доселе неизведанные просторы. Программист запомнит только скачок в исследованиях и последовавший за ним период вялости и недостатка идей. Бедняга, скорее всего, так никогда и не узнает, чего добился. Такова участь тех, кто идёт по жизни с закрытыми глазами.

Отформатированные секторы

Форматированные секторы бывают двух видов: открытые и закрытые (иногда их называют публичными и частными, соответственно). Разница проста. В открытый сектор может беспрепятственно войти любой кибернавт: запретов нет. Закрытые секторы Сети принадлежат кому-то и ограничивают посторонним доступ. Среди них могут быть корпоративные и правительственные локальные сети, конструкты Технократии, часовни Адептов виртуальности, разнообразные виртуальные миры и тому подобное. Не будь закрытых секторов, жизнь компьютерных взломщиков была бы намного скучнее.

Открытые секторы

Здесь передача данных не регулируется какими-либо правилами. Попросту говоря, если

для доступа к информации сектора не требуется пароль, сектор открытый. На практике, многие кибернавты пренебрегают открытыми секторами, несмотря на то, что в них содержится огромный объём информации, а в прикольных каркасных секторах можно пообщаться со спящими.

Примером открытого сектора служат свалки, технозоны и каркасные секторы.

Каркасные секторы

Монохроматические равнины, куда приходят аватарки спящих. Каркасные секторы заполнены геометрическими значками, которые символизируют пользовательские приложения. У таких программ только один уровень здоровья и одна точка Выносливости. Также их легко вывести из строя. В каркасном секторе маги могут говорить, а их слова будут появляться на конференциях спящих, или они могут наблюдать, как пользователи отправляют свои сообщения.

Свалки

Свалки — результат либо отгремевших в прошлом сражений, либо неудавшегося форматирования. По ним распространяются головокружительные миазмы изображений и ощущений, так что нужен бросок Силы воли, чтобы совладать с ними. Завсегдатаи «Провала разведчика» сравнивают свалки с худшими галлюцинациями, какие только могут вызвать наркотики. Иногда в них содержится сознание мага, который при форматировании связал свой дух с окружающим пространством. В таком случае сектор обычно называется стеком. В качестве примера стека можно привести «Кратер».

Корзина

Говорят, что в Цифровой паутине есть место, куда попадают все утерянные программы. Возможно, в этом мифе, как это часто бывает, тоже есть частичка правды. Некоторые считают, что легендарная Корзина производит нефанди и ведёт в Глубокую Умбру. Другие винят то флуктуации параметров, то подвижные тракты, то ещё что-нибудь. Отдельные пессимисты уверены, что Корзина — это Парадокс, изготовившийся стереть всю Сеть.

Если понаблюдать из Сети, как что-нибудь окончательно выходит из строя, можно заметить удивительные вещи: в округе резко холодает, а иногда, боковым зрением можно заметить, как не пойми куда открывается тракт.

Технозоны

Состоящие из крупных пикселей геометрические тела с острыми углами — отличительная особенность технократического форматирования. Для закрытых секторов Технократии характерны именно такие пейзажи. Обычно периметр этих секторов охраняется программами-убийцами и агентами Конвенций. Космоинженеры особенно преуспели в противодействии кибернавтам-нарушителям. На технозонах преобладает атмосфера стерильности и гнёта.

Закрытые зоны

Закрытая зона — это такая часть Цифровой паутины, доступ в которую из виртуального пространства воспрещён. Точки доступа в них охраняются привязанными духами Парадокса или компьютерными программами. Иногда такая защита представляет смертельную угрозу.

Закрыть можно любой сектор, чем часто пользуется Технократия. Разветвлённые локальные сети транснациональных корпораций закрыты Синдикатом. Правительственные и телефонные сети закрыты Новым мировым порядком. Адепты виртуальности закрывают доступ в свои цифровые часовни. Все точки доступа в Автохтонию закрыты Итерацией Икс.

Большинство закрытых зон защищены только паролями с помощью простых программ, которые взламываются хоть сколько-нибудь компетентным компьютерным жокеем на «раз-два». В сильнейших защитах используются духи, которые сканируют компьютерный код посетителей. Неопытные маги иногда прорываются через такую защиту с боем. И хотя это возможно, подобное не останется незамеченным. Настоящие хакеры проскальзывают через бэкдоры или просто проходят мимо защиты незамеченными.

Основное отличие закрытых зон от открытых заключается в передвижении. Перемещение по закрытой области намного медленнее. А виртуальная смерть гораздо серьёзнее, так как разуму намного сложнее воссоединиться с телом.

Тракты

Тракты — это информационные магистрали Цифровой паутины. Они соединяют сектора, в которых располагаются виртуальные миры. Тракты всегда похожи на автострады, и обычно напоминают электронные или световые туннели. Путешествия по трактам чрезвычайно быстры и ограничены только прихотью рассказчика. Однако, чтобы добраться до чего-нибудь интересного по тракту, обычно требуется посетить несколько обычных секто-

ров. А такие прыжки по секторам тоже отнимают время.

Секторы

Сектор — это такая часть Сети, где тракты сталкиваются с образованием открытого пространства. Именно здесь происходит всё самое интересное. Секторы можно представить в виде файлов или директорий на компьютерном диске, а тракты тогда — путь к этому файлу. Секторы содержат информацию и являются «вещественной» частью Сети, где реальность более или менее соответствует земной.

Правила Сети

В целом, обстановка в Сети похожа на таковую в реальном мире. Большая часть немагических действий работает на обоих слоях реальности схожим образом.

Замена Атрибутов

Цифровая паутина предлагает психический опыт, а не физический. В Сети Интеллект берёт на себя все функции Силы. Способность думать на лету становится в виртуальной реальности скоростью, так что Сообразительность заменяет Ловкость. И только Выносливость остаётся сама собой. В Цифровой паутине её функции сводятся в основном к сопротивляемости психической усталости: виртуальные переживания могут изматывать или подвергать опасности не только разум, но и тело.

Движение по трактам

Чтобы ориентироваться в Сети необходимо понимать её механизмы. Маги могут искать нужные им кластеры данных и виртуальные миры по броску Восприятия + Компьютеров.

Жанна Д'Арк с Восприятием 4 и Компьютерами 3 для поиска пути по виртуальной реальности будет бросать 7 костей. Сложность устанавливает рассказчик, в зависимости от местонахождения героя и искомого объекта.

Узнав путь к данным, персонаж может найти его без бросков, если он понадобится ему опять. Многие маги находят интересующие их места с помощью Магии Связей.

Вещественность в Сети

Для магов, которые проецируют себя в Сеть астрально или целиком, всё в ней — от аватарок путешественников до виртуальных столов и стульев — обладает телесностью. Объекты в Сети воздействуют на все пять чувств. Электронные предметы ничем не отличаются от их реальных аналогов: стулья ломаются, осколки стекла впиваются в тело, двери автомобиля закрываются на замок. Виртуальная реальность более пластична, но твёрдые предметы остаются твёрдыми и функционируют подобно земным аналогам.

Посетители в режиме сенсорного восприятия могут трогать предметы, но так как в Сети у них нет Атрибутов, воздействовать на окружающее или серьёзно от него пострадать (без применения вульгарной Магии) они не могут.

Извлечение данных

Информация представлена в Сети необычным образом, но всю её можно так или иначе передавать. Часто данные принимают вид кристаллических блоков. Чтобы найти в определённой зоне штабели этих блоков, маг каждый ход бросает Восприятие + Компьютеры (сложность 6).

Если информация спрятана и защищена паролем, может потребоваться несколько успехов; до 20 и более, если применяются наиболее совершенные немагические средства АНБ или Нового мирового порядка. По желанию, при выпадении на отдельном броске очень большого числа успехов (более пяти), информация может найтись немедленно. Несколько кибернавтов могут объединить усилия, а цифровые жокеи нередко пользуются поисковыми программами. Разумеется, извлечь информацию можно только из того сектора, в котором её ищешь.

Кибернавт способен получить столько информации, сколько сможет унести, используя Интеллект в качестве Силы. В Цифровой паутине у данных есть собственный вес. Если искать не конкретную информацию, а целый блок данных, то на поиски уйдёт меньше времени: каждый дополнительный класс веса сверх необходимого снижает число требуемых успехов на три.

Вес данных

Виртуальный вес	Объём данных
1	Несколько страничек текста, отдельная практика или меньше
2	Объёмный текстовый документ (например, роман)
3	Компьютерная игра с множеством графики
4	Объёмная игра на CD ROM или многотомная энциклопедия
5	Коллекция игр на CD ROM
6	Библиотека Конгресса
7+	Если нужной информации здесь нет, то её вообще не существует!

Похищение информации

Джонни В ищет речь президента в закрытом секторе Нового мирового порядка. Всё, что ему нужно, — страничка текста. Джонни находит подходящий кластер данных, который представлен в виде гигантского архива. Магу ясно, что выбраться отсюда быстрее можно, если утащить файл целиком. Рассказчик определяет, что для нахождения цитаты понадобилось бы 11 успехов, поэтому для нахождения всего файла нужно только 8. Если бы Интеллект Джонни равнялся 2, он мог бы надорваться, но его Интеллект равен 4, так что переноска файла не составит труда. Однако при встрече с человеком в чёрном его набор костей будет меньше на единицу.

Для нахождения искомых данных необходим бросок Восприятия + Исследований по сложности виртуального веса полученной информации. Требуемое число успехов равно разности веса извлечённой и нужной информации.

Повреждения в Сети

Полученный в Цифровой паутине урон реален. Если его можно почувствовать, значит он настоящий. А боль в виртуальной реальности несомненно есть. В режиме полного погружения цифровое пространство ведёт себя как обычное. Умер — значит умер. Пропустил удар — будет ссадина. Ни больше ни меньше.

Бестелесный путешественник точно так же будет чувствовать боль, разница лишь в длительности ощущений. По возвращению из Цифровой паутины, герой бросает Выносливость по сложности 6. Каждый успех снимает один уровень повреждений. Провал добавляет рану. Оставшийся урон переносится в физическое тело. Однако это боль и усталость, а не зияющие раны. Осложнённый урон проявляется в повреждении мозга. Его лечение отнимает много времени, а последствия могут остаться на долгие годы.

Бой в Сети ничем не отличается от сражений в реале. Только магические параметры отдельных виртуальных миров могут повлиять на обычное течение боя.

Первую помощь в виртуальной реальности можно оказать броском Манипулирования + Компьютеров (сложность зависит от урона). Чтобы восстановиться естественным образом, персонажи должны уйти в оффлайн.

Цифровая смерть

Для бестелесного посетителя цифровая смерть не всегда приводит к летальному исходу. В зависимости от обстоятельств, смерть в онлайне может сказаться на персонаже по-разному.

Например, адепт виртуальности Рэйчел исследует открытую зону. Если она «умрёт», осколки её виртуального облика вернутся к оставленному на Земле телу. Это серьёзный нервный шок: чтобы оправиться, Рэйчел должна сделать бросок Выносливости по сложности 7. За каждый успех она восстанавливает один уровень здоровья и может подстегнуть этот процесс тратой Силы воли. Если бросок не увенчался успехом, Рэйчел впадает в кому. Её судьба остаётся на откуп рассказчику, от которого зависит, успеет ли кто-нибудь найти волшебницу, прежде чем она погибнет от обезвоживания или голода. Провал броска Выносливости приводит к настоящей смерти.

Мне будет больнее, чем тебе...

Акашит Рэйчел Хантер хочет ударить хитмарку (ой!). Вместо Ловкости + Драки, она бросает Сообразительность + Драку. Выпало три успеха: волшебница попала.

Урон рассчитывается с Интеллектом, а не с Силой. К сожалению, Рэйчел скорее сильная, чем хитроумная, и выбрасывает всего один успех на трёх костях. Хитмарка без труда поглощает его и переходит к активным действиям.

Девушка всё ещё пользуется Сообразительностью и Интеллектом для бросков Физических Атрибутов. Сообразительность заменяет Ловкость — это хорошо. Она ей понадобится, чтобы Уклониться от поганой жестянки...Гибель в закрытом секторе — совсем другое дело. Если упомянутый выше Джонни попадётся человеку в чёрном, его аватарка дерезнется, а самосознание будет выдернуто из Сети через границы меж мирами и вернётся в тело. Психическая травма приводит к утрате двух точек из Ментальных Атрибутов. Исцелить эту потерю нельзя, только восполнить её за очки опыта. Затем, как и в примере выше, необходимо сделать бросок Выносливости по сложности 7. Неудача также оканчивается комой, а провал

значит, что пора либо готовить нового персонажа, либо проводить обряд воскрешения. Цифровое самоубийство может стать шикарным способом избежать цепкой хватки Технократии, но адепты виртуальности, склонные к этому трюку, всё равно долго не живут.

Оказаться кикнутым

Случается, что кибернавтов берут и бесцеремонно выдворяют из Сети. В таком случае путешественник получает травму, только если его кикнули из закрытого сектора. Тогда он теряет точку в одном из Ментальных Атрибутов. Негативные последствия проходят через сутки и оставляют хакера с раскалывающейся от боли головой.

Цифровая Магия

Статичная реальность Цифровой паутины отличается от статичной реальности нашего мира. Магия и Парадокс работают иначе, а Сеть может похвастаться менее статичной действительностью.

При желании рассказчик может упростить правила по Магии в Цифровой паутине, воспользовавшись правилами Ближней Умбры из основной книги правил «Восхождения» (глава 7, стр. 180) и добавив характерные для Сети проявления Парадокса. А для тех, кто хочет ощутить всю самобытность Магии Цифровой паутины, предназначена эта главка.

Наличие спящих в онлайне, вне зависимости от того, есть ли у них аватарки в Цифровой паутине, никак не влияет на последствия вульгарной Магии. Для них всё это будет не более чем «потрясной графикой».

В некоторых случаях одного и того же Эффекта можно добиться разными Сферами. Это особенность «Восхождения», поэтому совпадения в действии разных Сфер в этой главке сделаны намеренно.

Парадокс в Цифровой паутине

Когда маг собирает Парадокс в Цифровой паутине, он накапливается точно так же, как и на Земле. Однако в Сети последствия Парадокса далеко не столь очевидны, что даже наводит неоперившихся хакеров на мысль о полном его отсутствии в виртуальной реальности. Язвы Парадокса здесь редкость, а набранный в Сети Парадокс не переходит вместе с пользователем в реал. Зато он часто принимает вид «уайтаута», локального сбоя системы, вызванного деформациями ткани отформатированной реальности.

В Сети отдача Парадокса всегда распространяется на весь сектор или тракт, в котором находится маг. Если он пользуется Связями для билокации, отдача бьёт везде, где есть аватарки волшебника. Парадокс, полученный в Сети, остаётся в Сети; Парадокс полученный на Земле, остаётся на Земле. Данное обстоятельство служит ещё одним аргументом в поддержку того, что Цифровая паутина — совершенно уникальный мир.

Отдача Парадокса приводит к сбою участка Цифровой паутины. Его последствия варьируются от дереза аватарки несчастного мага до падения целого сектора — уайтаута. В первом случае пострадавшая аватарка незамедлительно кикается из системы. Во втором (три успеха и более на броске отдачи) — зависает участок Сети со всеми аватарками. На некоторое время реальность Цифровой паутины перестаёт существовать. Для определения силы отдачи предназначена табличка ниже.

Для определения длительности отдачи можно сделать второй бросок. Но рассказчик мо-

жет без стеснения устанавливать её сам во благо истории: правила не должны препятствовать свободному развитию сюжета.

Уайтаут

Успехи	Область действия
1	Виновный в отдаче маг
2	Маг и ближайшая к нему аватарка
3	Непосредственно прилегающая к магу область
4	Весь сектор или тракт
5	Сектор и прилегающие к нему сектора
6+	Серьёзный сбой системы, наподобие аварии на всей телефонной сети города

У уайтаута есть ещё одна особенность — с пострадавшими от уайтаута невозможно связаться никаким известным на данный момент способом. На их аватарки не действует Магия Связей и Времени. Кажется, будто они просто вышли за рамки реальности. Часть попавших в уайтаут говорит, что их кикнуло в виртуальный мир Парадокса, другие ничего не могут вспомнить, а третьи исчезают без следа.

С физическими телами хакеров — совсем другая история. Оставленное на Земле тело впадает в каталептическое состояние, пока не кончится действие Парадокса. Через некоторое время оно умрёт от голода или жажды. Опытные хакеры нередко заставляют аколитов подключать системы жизнеобеспечения просто на всякий случай.

Опциональное правило. После окончания уайтаута маг должен сделать бросок Выносливости (сложность 6), иначе его тело останется в коме до тех пор, пока это будет угодно рассказчику.

Для придания ещё большей остроты, рассказчик может постановить, что уайтаут отправляет всех пострадавших в мир Парадокса. Выбраться оттуда можно только по окончанию уайтаута. Устройство этих миров ограничено лишь фантазией и чувством такта рассказчика.

Посетители в режиме чувственного восприятия испытывают обычные последствия вульгарной Магии, так как на самом деле находятся вне Сети. Но если отдача достаточно велика, она может повредить окружающее виртуальное пространство. Взрыв более чем 10 пунктов Парадокса вызывает уайтаут вне зависимости от способа посещения.

Длительность отдачи

Успехи	Длительность действия
1	Один ход
2	Одна сцена
3	12 часов
4	Сутки
5	Неделя
6+	Месяц и более (по решению рассказчика)

Фокусы в Цифровой паутине

У большинства магов фокусы переходят в виртуальное пространство как часть аватарки.

С их помощью они могут творить ту же Магию, что и в реале. В силу технологического характера Цифровой паутины, использование фокусов снижает сложность Магии на единицу. Технократия целиком и полностью полагается на фокусы.

Техномагия

Техномаги применяют фокусы при сотворении любого магического Эффекта. Например, если итератор хочет поджарить кого-нибудь Силами, у него должен быть лазерный пистолет или встроенная ионная пушка. Оружие может превосходить технический уровень спящих, но оно коренным образом отличается от мистической Магии Традиций. Техномаги — известные парадоксофобы: они реже других магов действуют с риском получить Парадокс.

Вульгарная Триша

Триша, варавва Адептов виртуальности, болтает в конференции со спящей Брендой. Нефандусу Бренда не нравится, и она решает сыграть с ней какую-нибудь злую шутку. Триша сообщает унылой каркасной аватарке Бренды, что её монитор сейчас позеленеет. Девушка смотрит, как слова появляются на экране и дивится скорости набора собеседницы. Бренда начинает печатать ответ, и тут благодаря Тришиному мастерству в Силах, её монитор вспыхивает зелёным.

Бренда спрашивает у нефанди, не работает ли она в «Юнайтед Стейтс Онлайн». «Нет, — отвечает Триша, — я ещё и не такое могу. Сейчас я взорву твой монитор». От греха подальше Бренда закрывает модемное соединение. Нефандус понимает, что компьютер перестал быть точкой доступа, но всё равно решает запустить в него разрядом электричества (вызвать перегрузку отключённого компьютера — вульгарный Эффект). Монитор взрывается.

Рассказчик объявляет, что это «вульгарная Магия при свидетелях». Если бы Триша взорвала монитор без предупреждения, Эффект можно было бы посчитать уместным. Если бы Бренда со своим компьютером на самом деле была бы в Сети, Эффект был бы уместным. Но раз несносная Триша пересекла границы двух миров, эти парадигмы ей не помогут. На Земле отключённые компьютеры не взрываются просто так, поэтому Триша получает немного Парадокса.

Природа Сфер

Если бы можно было собрать вместе разрозненные мысли отдельных лиц, они бы нередко дали материал для мудрых и способных людей, которые бы употребили их с пользой для дела.

(Томас Пейн, «Здравый смысл». Пер. Ф. Ф. Вермель)

Цифровая паутина не относится ни к Ближней Умбре, ни к Земле. Она расположена в отдельном мире с собственными законами реальности. Парадигма Цифровой паутины ещё не устоялась: Сеть продолжает расти и поэтому рассказчик может менять правила, по которым работает Магия, на лету.

На следующих нескольких страницах содержатся предположения о том, как Сферы Магии будут работать в Цифровой паутине. При использовании этих правил или их варианта,

работа статичной и динамической Магии соответствует правилам основной книги «Восхождения». Учтите, что спящие свидетели не добавляют Парадокса, если действия мага не превосходят возможностей «революционной графики».

У каждой Сферы есть числовое значение, за которым следует краткое описание её возможностей в удивительной реальности Сети, объяснение распространённых Эффектов и несколько примеров по уместному применению.

У Магии в Сети есть три «золотых» правила. Во-первых, Магия может действовать только на те участки Цифровой паутины, к которым у мага есть доступ. Во-вторых, Магия не может повлиять на реал или Умбру, за исключением непосредственно прилегающих к сетевым точкам доступа областей. В-третьих и в-главных, правила — это всё, что необходимо, чтобы история состоялась.

Число рядом со Сферой соответствует уровню Эффекта, вплоть до которого Магия не вызывает Парадокса в Сети.

Сферы и Эффекты

Время 4

Сфера Времени движется в Цифровой паутине с удивительной точностью. Течение времени непрерывно и равномерно, но Адепты виртуальности и другие пользователи могут управлять им, увеличивая или уменьшая тактовую частоту процессора. Нарушение тока времени чревато рассыпанием аватарки.

В Цифровой паутине «Чувство времени» (Время 1) всегда считается уместным. Абсолютное чувство времени легко объясняется возможностями компьютера. Посвящённые Сферы Времени заметили, что в Сети растёт число обусловленных временем феноменов, и некоторые подозревают, что пришельцы из будущего могут управлять ходом прошлого через Цифровую паутину.

«Видение прошлого (будущего)» работает в Сети без нареканий, но маг видит просто возможную хронологию или вероятности грядущих событий. Статичная реальность Цифровой паутины разрешает воспроизведение прошлого. При взломе закрытых секторов маги иногда пользуются сигнализацией из Времени, Связей и Разума, которая должна предупредить хакера о том, что Технократия его обнаружила.

«Сжатие (растяжение) времени» наделяет мага властью над ходом местного времени. Так как в Сети этот Эффект легко списать на тормознутый процессор, он считается уместным. Некоторые посвящённые Сферы Времени делают больше за меньшее время, ускоряя себя этой Магией. Во многих виртуальных мирах установлены параметры, согласно которым местное время отличается от общего времени Цифровой паутины.

«Временной детерминизм» работает в Сети как обычно. С его помощью можно отложить заклинание на потом или остановить время. К сожалению, некоторые существа, такие как вирусы, владеют схожей Магией и сами могут попридержать пару Эффектов. Так как во многих программах есть встроенные таймеры, а компьютер позволяет вести точный отсчёт времени, такие Эффекты, как «Запланированное событие», считаются уместными.

Время 5 также не отличается по действию от реала. В Цифровой паутине «Путешествие во времени» и «Остановка времени» обычно считаются вульгарными; поговаривают, что парочка мастеров Сферы оказалась заперта в таинственных мирах Парадокса Времени.

Дух

Духовная природа Цифровой паутины остаётся загадкой. И большинство спиритуалистов не видит в этом ничего удивительного. Не все маги отличают Компьютерную сеть Умбры от Цифровой паутины. Толкователи грёз говорят, что в Паутине воплощается дух Технократии и Адептов виртуальности. Многие традиционалисты увидели бы в этом плохо прикрытое оскорбление, но Адепты виртуальности так не считают. Сеть соприкасается с Умброй, как и физическая реальность, а значительная часть её трактов ведёт в глубины мира духов. Она расположена во Фрактальной паутине и включает в себя участки Барьера, а как некоторые полагают, и Горизонта тоже.

По мнению части магов, самый дальний (возможно даже в Глубокой Умбре) сектор, до которого можно добраться, — космический аппарат «Вояджер». Через Сеть Технократия добирается до своих миров Горизонта, чтобы избежать мифических диковинок Умбры.

В Цифровой паутине водится несметное число духов, в том числе некоторые компьютерные вирусы, инфозвери, элементали электричества и необычные пауки, такие как прядильщики рун. Электронные духи свободно бродят повсюду, где нет патрулей Технократии. Таракан — могучий тотем, — которого почитает племя оборотней по имени Стеклоходы, обладает в Цифровой паутине удивительными силами. Поговаривают, что в Сети Толкователям грёз помогает группа оборотней, известная как Случайные прерывания.

«Оком духа» маг может видеть из Паутины не только Умбру, но и физический мир. Чтобы преодолеть Барьер, окружающий посвящённого в Сети, требуется набрать пять успехов. Но если маг находится на близком к Умбре тракте, хватит трёх успехов. Чтобы найти умбральный тракт без применения Магии, нужен бросок Восприятия + Космологии (сложность 8). Число необходимых успехов определяется по таблице в конце этой главы. Когда маг сосредотачивается на Умбре, он блекнет в Сети и становится неосязаемым, как при сенсорном посещении. При этом он не осознаёт происходящего вокруг него в Цифровой паутине.

Дух 2 позволяет магу покидать Цифровую паутину через сопряжённый с Умброй тракт. Также он даёт магу способность призывать и общаться с духами Сети. Оба этих умения принадлежат статичной реальности Паутины.

Третий уровень наделяет посвящённого в Сферу Духа умением делать шаг в сторону, то есть покидать Сеть при пяти успехах на броске. Кроме того волшебник может полным погружением попасть в Цифровую паутину из Умбры. Непосредственный переход из сектора Сети в Умбру или обратно — динамическая Магия. Парадокс начисляется по условиям реальности, которую маг покинул, а результат проявляется в подходящей форме в месте назначения. Однако уайтауты не переходят вслед за толкователем грёз в удалённые миры Умбры.

Дух 4 открывает для мага возможность создания талисманов и брешей в Барьере. Этот уровень Сферы работает в полном соответствии с основной книгой правил «Восхождения». Так как Сеть расположена внутри Барьера, Эффект Духа 4 «Темница в Барьере» может сделать узилищем саму ткань Цифровой паутины. Это страшное наказание: пленник воспринимает всё происходящее в секторе и может даже разговаривать с посетителями, но не в силах выбраться из клетки. Чаще всего использование такой Магии вульгарно.

Как и в случае с Разумом 5, возможности Духа 5 не ограничиваются пределами Сети. Путешествие за край Паутины вульгарно. Никто не может с уверенностью сказать, что за удивительные вселенные ждут за пределами виртуального пространства. Впрочем, говорят, что границы меж мирами разделяют не только Землю, Умбру и Глубокую Умбру, но и отделяют Цифровую паутину от действительностей, которые не вписываются в перечисленные категории.

Жизнь 0

В Цифровой паутине Магия Жизни довольно бесполезна. В искусственных условиях Сети нет ничего даже отдалённо органического. Путешествующие ментально кибернавты оставляют свои узоры Жизни в реале вместе с телом. И только посетители в режиме полного погружения приносят в виртуальную реальность узоры Жизни, но они встречаются очень нечасто.

Лучше всего Магия Жизни действует против оставленного в реале мяса; сердечный приступ, гормональный сбой, припадок — всё это и даже худшее может случиться с подключённым к Цифровой паутине вполне уместно. Ещё можно исказить узор Жизни человека, чтобы затруднить ему возвращение в тело после цифровой смерти.

Адепты Жизни предпочитают заходить в Сеть в режиме полного погружения: так Магия сможет лечить и превращать их. Могущественные маги, которые путешествуют астрально, перед входом укрепляют свои тела этой Сферой. Таким образом, им проще выйти из комы и восстановиться от полученных в Цифровой паутине повреждений.

При полном погружении Магия Жизни работает точно так же, как и на Земле. Единственное отличие заключается в том, что действует она только на тех, кто вошёл в Сеть телесно.

У первого уровня, «Восприятие Жизни», в Сети есть несколько приложений. Во-первых, при наличии подключённой к Цифровой паутине камеры или монитора, можно создавать Эффекты, подобные «Генному поиску». Во-вторых, у знающих Сферу Жизни магов более прочная связь со своим узором Жизни. По возвращении из Сети они вычитают уровень Сферы из сложности броска Выносливости. Помимо этого, «Восприятие Жизни» позволяет волшебнику определять точки доступа, ведущие на Землю, так как он чувствует живых существ с другой стороны. Почти лю-

бое применение этого уровня Сферы уместно.

Более высокие уровни Сферы не находят применения по причине недостатка форм жизни. В Паутине Магии практически не за что зацепиться. Некоторые слухи утверждают, что с помощью Магии Жизни можно создавать сетевых червей или что для рождения искусственного интеллекта необходимы узоры Жизни. Всё это оспаривается мастерами Разума и Духа. Похоже, что в виртуальной реальности польза от Магии Жизни сводится к телесному посещению, подготовке тела к ментальной вылазке и, самое главное, восстановлению от полученных травм.

Материя 0

Компьютеры служат точкой доступа в Сеть. Знаток Материи может управлять земной техникой, которая подключена к Цифровой паутине. Также с помощью Сферы и соответствующих инженерных знаний он может превращать обычные предметы в устройства, которые облегчают путешествия по киберпространству. Примером использования возможностей Сферы служит Эффект Материи 5 «Прослушка».

Эффекты, которые повреждают электронные устройства в точке доступа к Цифровой паутине, считаются уместными. Мастера Материи способны превратить охранную систему здания в смертельную ловушку. Использованию Материи на окрестности точек доступа в реале мешает только ограниченное восприятие мага. На структуру секторов Сети Материя не оказывает ни малейшего влияния. Поскольку в Цифровой паутине нет материальных предметов, правила по использованию этой Сферы не отличаются от приведённых в основной книге правил «Восхождения». Единственное исключение из этого — вещи, принесённые в виртуальную реальность в режиме полного погружения.

Начало 3

Квинтэссенция пульсирует в каждой частичке Цифровой паутины. Начало питает Сеть, и его энергии циркулируют по реальности. Мастера Начала могут изменять параметры секторов и управлять реальностью Сети. Цифровая паутина приводит посвятивших себя изучению Начала в восторг. Её энергии текут свободно и складываются в узоры, похоже, только когда форматирование установит законы сектора. Наблюдения за Сетью породили несколько теорий об истиной сути реальности.

С Началом 1 маги могут ощущать ток квинтэссенции по виртуальной реальности. Бросок Восприятия + Шестого чувства откроет посвящённому параметры сектора и его антураж, а если выпадет достаточно успехов, то и личность отформатировавшего его мага. Изучающие Сферу чувствуют уайтауты по значительным нарушениям в потоках Начала. Адепты виртуальности в шутку прозвали их «возмущениями в Силе». Эффектов Начала 1, которые бы вступали в противоречие со статичной реальностью Сети, пока не обнаружено.

Начало 2 позволяет магу подпитывать узоры Силы, находящиеся в Цифровой паутине. Благодаря этому можно перемещать виртуальные предметы из сектора в сектор. Также можно подпитывать созданные в Сети узоры Материи и Жизни. Очень немногие кибернавты готовы встретить в Цифровой паутине узор Материи. Часть хакеров считает, что сетевые черви появились в результате экспериментов с сочетанием Жизни 2 и Начала 2.

Как правило, Начало 2 улучшает другие магические Эффекты. В соединении с Разумом 4, эта Сфера может утвердить сектор в качестве закрытого. Потраченная при этом квинтэссенция определяет прочность Начала, с которой был закрыт сектор. Маг устанавливает, кто допущен в закрытую зону, а кто — нет. Ограничения по доступу даны на откуп волшебника

и его фантазии, но большинство техномагов просто перекрывают тракты стальными дверями с паролем. Любые Эффекты Начала 2 статичны.

Начало 3 даёт возможность направлять ток квинтэссенции по Цифровой паутине. Когда маг пускает квинтэссенцию с Узла на Земле в виртуальный мир Сети, возникает особый тракт, называемый каналом. Если этой энергией не пользуются, она растекается по другим участкам Сети. Также с помощью Начала 3 создаются онлайновые талисманы и часовни.

Самые хитроумные маги устраивают часовни в мире, среди параметров которого есть подключение к каналу. Для созидаемых из девственной Сети часовен такие каналы становятся подобием маленьких Узлов. Магия Начала 3 тоже статична в Цифровой паутине. Про создание часовен можно подробнее прочитать в четвёртой главе «Книги часовен».

Адепты Начала 4 могут лишить участок Сети квинтэссенции. Они отменяют параметры, снимают ограничения и стирают предметы. При этом параметры исчезают насовсем, а узоры виртуальных объектов, в отличие от земных аналогов, продолжают существовать.

Если лишить квинтэссенции стул из «Провала разведчика», он перестанет быть объектом электронного пространства, но его узор сохранится в виде фрактальных пылинок. Но если направить в них квинтэссенцию, стул вернётся в исходное состояние. В пределах Цифровой паутины у этой Сферы есть малоприятный побочный эффект: обращающийся к Началу 4 и 5 получает в два раза больше Парадокса за вульгарную Магию. Перемещение больших объёмов квинтэссенции чревато серьёзными сбоями системы. Удаление параметров и ограничений, а так же вытягивание квинтэссенции из кибернавтов полного погружения вульгарны; превращение цифровых предметов в кучку фракталов путём лишения их квинтэссенции — нет.

Возможности Начала 5 в Цифровой паутине остаются предметом робких экспериментов. Как и в случае четвёртой точки, этот уровень Сферы порождает в два раза больше Парадокса при вульгарном использовании. Считается, что Началом 5 можно устранять уайтауты. Многие также верят, что мастер Сферы может вызывать Парадокс, изменяя течение квинтэссенции по Цифровой паутине. Доподлинно известно, что Начало 5 позволяет сдвигать каналы и разрывать на части крупные сектора. В целом, возможности Начала 5 зависят от каждого конкретного рассказчика и той хроники, которую он ведёт.

Разум 4

На виртуальных просторах Цифровой паутины Магия Разума выходит на новый уровень возможностей и простоты использования. Сеть — это место обитания умов. Во всём скрыта информация: программы, ИИ и кибернавты, все подвластны Магии Разума. Сложность использования Разума на цель, которая находится в виртуальной реальности, снижается на единицу.

Кибернавты уязвимы, так как в Сети телесные органы чувств не отфильтровывают поток сенсорной информации. Сфера действует и на путешественников в режиме чувственного восприятия, и даже на зашедших в Сеть спящих. Однако нельзя уместно контратаковать Разумом, находясь в режиме чувственного восприятия.

В Цифровой паутине уместно любое использование Эффекта Разума 1 «Мобилизация мозговой деятельности». Результат объясняется программным обеспечением, комплектующими или просто раскрепощающей сознание природой Сети. Некоторые акашиты оттачивают свои техники по подчинению тела сознанию в Сети, словно в гигантском устройстве с биологической обратной связью.

Вторая точка Разума, «Подсознательный приказ», позволяет магу играть с подсознанием людей, отправляя кибернавтам и спящим неосознаваемые сообщения. В случае спящих,

уместный Эффект принимает вид сообщений на экране, появляющихся с частотой «25-го кадра». Эмоции считываются в виртуальном пространстве проще: обычно аватарка выдаёт их так или иначе. Всё это также уместные Эффекты. Техномаги Нового мирового порядка — непревзойдённые мастера в том, что касается использования Разума 2 на тех, кто вошёл в Сеть или просто подключился к ней.

Разум 3 — один из самых любимых кибернавтами Эффектов. С его помощью маги могут ударить по психике без противодействия статичной реальности и нанести по одному уровню повреждений за успех. Также благодаря разновидности «Телепатии», прозванной «Интернет-пейджером», можно устраивать переговоры тет-а-тет. Некоторые маги ведут несколько таких разговоров одновременно, сочетая «Многозадачность» и «Интернет-пейджер». При этом их аватарки приобретают задумчивое выражение. «Сканирование мыслей» и «Передача изображений» тоже уместны в Сети, хотя воздействие Разумом 3 на спящего, который не использует устройство виртуальной реальности (магическое или нет), относится к динамической Магии.

На четвёртом уровне Сферы маг может «Подчинить разум». В пределах Сети даже этого не достаточно, чтобы Магия считалась динамической. С Разумом 4 можно с лёгкостью подчинять большинство программ. Поэтому Технократия и не только она предпочитает защищать виртуальные миры взятыми из Умбры духами. На этом уровне информацию можно украсть, стереть и изменить. Инфозвери (см. главу V) особенно уязвимы перед такой Магией. Адепты Разума при поддержке Магии Начала могут устанавливать закрытые зоны (см. практики в главе V). Также на четвёртом уровне Сферы можно исцелять кибернавтов, которые путешествуют астрально или в режиме чувственного восприятия, как если бы маг владел соответствующим уровнем Жизни в реале. Спящих можно уместно подчинять, гипнотизируя посредством экрана монитора. Но если спящий не использует устройства виртуальной реальности, Эффект «Одержимость» будет вульгарным.

С Разумом 5 маг получает способность выходить по ту сторону виртуальной реальности. Очень немногие волшебники знают, что же лежит за пределами трактов и секторов. Кто-то говорит, что миры Парадокса облепили Цифровую паутину, как роса поутру; другие уверяют, что там покоятся эпифы, умбральные миры чистого разума. Некоторые даже говорят, что за границами Сети — не по ту сторону Барьера, а ниже — лежат мрачные обиталища призраков.

Связи 1

На Магии Связей основана структура Цифровой паутины. Многие маги уверены, что Сеть стала доступной для посещения благодаря невероятно могущественной Магии Связей. Некоторые утверждают, что Тьюринг погиб в Парадоксе, вызванном созданием Сети. Начнём с того, что маги могут входить в Сеть и воспринимать виртуальную реальность благодаря Связям.

В Цифровой паутине все маги получают дополнительную точку Связей до максимума в Арете или 5, смотря что меньше. Это увеличение силы связано с природой Сети и не даёт магу как-либо воздействовать на реальность вне её. В электронном пространстве для всех магов автоматически действует Эффект Связей 1 «Образ местности» (см. «Маги: Восхождение», глава 7, стр. 185).

Например, Кестрел, маг с одной точкой Связей, войдя в Цифровую паутину, увеличит это значение до двух. Теперь он может воспринимать удалённые места с помощью «Дальновидения» (Ibid. стр. 185), но они должны быть в Сети. Почувствовать пространство за пределами Цифровой паутины он не может, так как увеличение Сферы напрямую связано с сетевой реальностью.

На Сферу Связей всё так же распространяются ограничения по дальности. В таблице ниже приводится модифицированная версия из основной книги правил «Восхождения» (глава 7, стр. 184).

В статичной реальности Сети с помощью Связей нельзя попасть в закрытые зоны. С помощью Магии можно приблизиться к границам закрытого сектора, но нельзя войти в него. Вульгарным применением Связей можно обойти это ограничение, но чаще всего это приводит к срабатыванию сигнализации.

С помощью «Восприятия окрестностей», то есть Связей 1, маг, использующий «Образ местности», может чувствовать весь сектор. Это позволяет производить измерения любого рода, касающиеся виртуальной реальности. У многих адептов виртуальности при взгляде на цель пространственная информация о ней появляется перед глазами, как если бы они пользовались новейшими сканерами. Содержимое закрытых зон считается намеренно скрытым и, следовательно, недоступно непосредственному наблюдению.

Второй уровень, «Дальновидение», используется для уместного поиска трактов. Для пробуждённых спроецированные чувства представляются парящими по Сети геометрическими фигурами. Также с помощью этой способности можно уместно воспринимать происходящее вокруг физической оболочки, если маг путешествует астрально. «Дальновидение» позволяет добраться до любой точки доступа в Цифровой паутине уместным образом. Наблюдение через экран монитора или подключённые к компьютеру видеокамеры также уместно. Однако поле зрения мага будет ограничено экраном или объективом камеры. По слухам, через Сеть некоторые волшебники пользуются даже спутниковыми системами слежения.

Таблица дальности определяет максимальное расстояние, с которого можно получать чувственную информацию. Распространение восприятия на закрытые зоны или за пределы Цифровой паутины вдали от компьютера вызывает Парадокс. Когда маг стремглав бросает своё восприятие в неизвестность, ему угрожает сенсорная перегрузка.

Третья точка Связей даёт возможность «Перемещения сквозь пространство» и наделяет «Билокационным восприятием». Маг уместно передвигается по Сети с околосветовой скоростью и ограничен только таблицей дальности и закрытыми зонами. «Билокационное восприятие» уместно при использовании в открытых зонах Паутины. Но, применяя этот Эффект, маг должен каждый ход делать бросок Выносливости по сложности 8 или потерять уровень здоровья из-за захлёстывающего потока сенсорной информации. Вульгарными на этом уровне будут Эффекты, которые распространяют восприятие за пределы Цифровой паутины или вторгаются в закрытые зоны.

С четвёртой точкой адепты Связей могут применять «Смешение пространства» и «Билокацию себя» в пределах Цифровой паутины. Единственное ограничение уместного использования этих Эффектов состоит в том, что маг должен иметь доступ к этим участкам виртуального пространства. В статичной реальности Сети эти Эффекты считаются работой в режиме многозадачности. На этой точке Сферы маги могут создавать тракты. Число успехов, необходимых для перехода в желаемый сектор, определяется по таблице дальности.

Наивысший уровень Связей наделяет мага умением изменять пространственные взаимоотношения внутри некоторой области Цифровой паутины, например, в отдельном секторе. В том числе это позволяет изменить местоположение сектора, «перемешав» тракты. Билокация двух и более участков Сети — вульгарная Магия. Обычно это приводит к дерезу обоих секторов.

Таблица дальности Связей в Цифровой паутине

Успехи	Местность
1	Непосредственное окружение
2	Хорошо знакомое (точка входа, личный виртуальный мир)
3	Знакомое («Провал разведчика»)
4	Незнакомое (онлайн-адрес или часть сети, виденная лишь однажды)
5	Предполагаемое (зона с уникальными свойствами, о которой вы только слышали, или свалка)

Силы 1

В Цифровой паутине Сфера Сил играет более важную роль, чем в физической реальности. В виртуальном пространстве она берёт на себя часть функций Материи и Жизни. Внутреннее устройство Сети основано не на Материи, а на электромагнитной модели (возможно потому, что большинство спящих предпочитает видеть в виртуальной реальности электронный мир). Сведущие в Сфере Сил маги наносят аватаркам чудовищные повреждения, и большинство техномагов, попавших в Цифровую паутину, овладевает этой Сферой не откладывая в долгий ящик.

Благодаря «Восприятию Сил» посвящённые с лёгкостью различают энергетические узоры Сети. Похоже, что всё виртуальное содержимое Паутины состоит из Сил, заключённых в разнообразные фрактальные узоры. Энергия в Сети похожа на электричество и обладает удивительными возможностями. Один из самых распространённых вариантов использования данного уровня Сферы — оповещение о всплеске в энергетическом поле, вызванным появлением в секторе новой аватарки.

Второй уровень Сферы, «Управление малыми Силами», даёт магу возможность создавать виртуальные предметы подобно Эффектам Материи 2 («Маги: Восхождение», глава 7, стр. 201—202). Волшебник создаёт узоры, а электричество поддерживает их существование. Для их стабилизации в пределах одного сектора можно обойтись без Начала: Цифровая паутина берёт это на себя. Предметы не требует дополнительных усилий по поддержанию там, где законы мира не вступают с ними в противоречие. Например, поблизости от «Кратера» можно создать бейсбольную биту, цепь или кимоно для восточных единоборств.

Воздействие «Отказа системы» на Сеть превосходит самые смелые ожидания. Число успехов определяет область, в которой аватарки должны бросить Силу воли (сложность 8) или получить равный числу успехов заклинателя урон. В сущности, персонажи словно попадают в локальный скачок напряжения. Внутри Сети «Отказ системы» всегда вульгарен. Но если использовать его на подключённый к Паутине компьютер, Эффект будет уместным. В Сети может использоваться разновидность «Электростатического разряда», которая внезапно взрывает ближайший к противнику объект.

Третий уровень Сил, «Эманация малых Сил», позволяет магу порождать энергию и предметы, существование которых не вписывается в виртуальный мир. В условиях Сети это возможно без использования Начала. На данном уровне понимания Сферы маг улучшает владение энергиями: Эффекты второго уровня наносят больше повреждений, и волшебник, находясь в Сети, может уместно стрелять энергетическими лучами. В остальном Силы 3 остаются такими же, как и в реале.

Телекинетические возможности Сил 4 сохраняются и в Цифровой паутине, причём здесь они считаются уместными. Главные силы почти или совершенно лишены смысла в вирту-

альной реальности, но Силы 4 углубляют Эффекты предыдущих уровней.

Мастера Сил способны уничтожить целый сектор Цифровой паутины словно тактической ядерной боеголовкой, хотя у этого Эффекта есть мерзкая привычка стирать с лица Сети не только цель, но и самого мага. Пять успехов по 8 сложности (плюс количество параметров, если они есть) превратят сектор в груду развалин. Последствия от этого Эффекта могут вылиться в уайтаут, который выведет из строя информационные сети Земли.

Также, находясь в Цифровой паутине, мастера Сил могут уничтожать разветвлённые компьютерные сети реала с помощью «Отказа системы». Чтобы должным образом направить Магию, требуется бросок Интеллекта + Компьютера (сложность зависит от установленной защиты и того, насколько маг знаком с данной сетью). Неудача свидетельствует о том, что энергия была направлена не туда и рассеялась без вреда для окружающих. Провал значит, что маг направил энергию не на ту сеть (возможно, на собственную аватарку...). Одного успеха достаточного, чтобы вывести из строя небольшую локальную сеть, а пять успехов могут обрушить целую телекоммуникационную компанию.

Воздействие аварии земной компьютерной сети на Цифровую паутину ещё не изучено. Одни утверждают, что электромагнитный импульс обрушит бóльшую часть Паутины; противоположный лагерь уверен, что виртуальное пространство совершенно не пострадает. Пока что никто не торопится проверить это на практике.

Энтропия 0

Даже Цифровая паутина не свободна от Энтропии; на самом деле, она даже более беззащитна перед ней, чем реал. Программы сбоят, параметры теряют силу, границы падают, а хакеры потихоньку перегружают свои чувства. При разрушении большинство объектов Сети распадается на зеркальные кристаллические фракталы. Вглядевшись, можно заметить, что насколько хватает зоркости, они в свою очередь состоят из почти бесконечного числа маленьких фрактальчиков. С помощью Энтропии можно манипулировать содержащимися в программах генераторами случайных чисел, благодаря чему можно выиграть в многопользовательской игре у спящего или изменить алгоритм вражеской программы.

С помощью «Восприятия Энтропии» посвящённый может находить уязвимости в структуре Сети и её обитателей. Также он может оценить объёмы деградации, которой подвергся участок Паутины. Помимо этого, Сфера Энтропии позволяет определять воздействие Парадокса в онлайне по оставленным в электронной реальности следам. Опять-таки, попытка увидеть Энтропию за пределами Цифровой паутины или в недоступном участке Сети без сомнения вульгарна.

В Цифровой паутине «Управление случайностью» (Энтропия 2) — инструмент невероятной силы. В коде большинства программ присутствуют переменные, манипулируя которыми, можно управлять программами. Некоторые маги взламывают закрытые сектора, заставляя их принять случайный пароль. Учитывая обилие багов в программном обеспечении и комплектующих, чаще всего такой взлом будет уместным. При этом, «Управление случайностью» сохраняет все возможности, которыми оно обладает в реале.

«Рассеять энергию / Разрушить материю» дезинтегрирует цифровые объекты виртуальной реальности. Также с помощью этого Эффекта можно на лету подстраивать аватарки. Ещё он может открыть закрытую зону, но это весьма хлопотное занятие. Когда цифровые объекты разрушаются, от них остаётся кучка фрактального мусора. Для определения возможностей Эффекта, пользуйтесь правилами из основной книги правил, как будто персонаж находится в реале.

Четвёртая точка Энтропии функционирует в Сети не так, как в реальном мире. «Увяда-

ние жизни» работает, только если маг знает, где расположен узор жизни противника. Ментальные кибернавты оставляют узор жизни вместе с телом. И всё-таки возможности адепта Энтропии в Сети страшнее, чем просто смерть. Он может создавать дыры, воронки или чёрные диски (вульгарный в условиях виртуального пространства Эффект). Попадание такого диска наносит такой же урон, как если бы маг использовал «Увядание жизни». Уничтоженные диском люди и предметы исчезают. Некоторые считают, что их выбрасывает в мифическую Корзину, другие — что они попадают в Глубокую Умбру. В любом случае, путешествующие ментально кибернавты в своё тело уже не возвращаются.

Последний уровень Энтропии наделяет мастера Сферы силой устанавливать и менять параметры виртуальных миров. Маг может поменять не только содержимое (интерьер мира), но и контекст (законы, формирующие этот интерьер). Например, можно изменить параметры разрушенного мира так, чтобы в нём возобновилась жизнь. Некоторые старые маги хвалятся тем, что могут переформатировать сектор с помощью этого уровня Сферы. Также можно изменять кластеры данных. Как ни странно, но последствия Парадокса из-за применения «Понятийной энтропии» не такие, как после других магических Эффектов: уайтаут помещает мастеров Энтропии в собственные миры Парадокса, расположенные где-то возле Цифровой паутины.

Создание виртуальных миров

Был ли у Бога выбор, когда он создавал вселенную?
(Альберт Эйнштейн)

Любой маг способен создать виртуальный мир в неотформатированном секторе. Для этого не нужна Магия и, соответственно, Парадокс не возникает. В Сети это естественное явление. Есть только три причины, почему у каждого кибернавта всё ещё нет собственного виртуального мира. Во-первых, спящие непроизвольно форматируют большинство новых секторов в качестве каркасных при использовании компьютера. Во-вторых, Адепты виртуальности и Космоинженеры схлестнулись в Великой гонке за форматирование всех новых секторов: обе стороны форматируют всё подряд. И наконец, неотформатированные сектора сложно найти. То и дело появляются новые тракты, но виртуальный мир из них не сделаешь.

Форматирование Цифровой паутины

Какую радость испытывал Микромегас, глядя на то, как шевелятся эти маленькие механизмы, рассматривая все их круговращения, следя за всеми их движениями! ...тот заявил: «Я отнюдь не сомневаюсь в том, что есть субстанции нематериальные и разумные... и довольствуюсь убеждением, что на свете гораздо больше возможного, нежели нам кажется.
(Вольтер, «Микромегас»)

Так что маг может создать собственный виртуальный мир, только если ему повезёт натолкнуться на неотформатированный сектор. Принять участие в форматировании мира может и целая группа магов.

Сначала волшебник составляет описание реальности виртуального мира. По объёму оно должно приблизительно соответствовать абзацу текста. Маг совершенно свободен в своих пожеланиях. Можно замыслить гору Олимп, сцену из кинофильма или пустырь возле часовни. Описание может быть расплывчатым, как «Старый Запад», или конкретным, как «точная копия дома, в котором вырос волшебник». Создание мира занимает не больше мгновения: начавшись, оно распространяется, как степной пожар, пока не закончится топливо для огня. В рамках игры это значит, что рассказчик развивает концепцию игрока согласно предоставленному им описанию.

Затем персонаж тратит пункт Силы воли, чтобы заставить Сеть перестроится согласно его замыслу. Потратив пункт Силы воли, маг бросает Арете по сложности 6. Понижать сложность за квинтэссенцию нельзя, но можно получить автоматический успех за ещё один пункт Силы воли. В случае успеха Сеть отформатирована раз и навсегда. Отформатированный участок Цифровой паутины навсегда сохраняет заложенную первоначальным замыслом реальность. Неудача приводит к тому, что маг форматирует Сеть, но не в соответствии со своей концепцией. Рассказчик выбирает что-нибудь, основываясь на прошлом персонажа. Тут в пору придутся яркие или переломные моменты из жизни героя.

Провал выражается в том, что в Сеть пробивается подсознание персонажа. Рассказчик преобразует участок Паутины во что-нибудь, что герой боится или ненавидит, возможно в отражение его худшей стороны. Маг навсегда теряет точку Силы воли.

Маленький Немо в Эфирных землях

Алексис Гастингс, сын эфира, добирается до участка девственной Сети. Алексис хочет создать место, где она была бы членом экипажа знаменитой жюль-верновской субмарины «Наутилус». (Многие сыны эфира верят, что образ капитана Немо был основан на известном Верну отступнике из их Традиции.) Алексис хочет, чтобы время там текло быстро, а вид в иллюминаторах был успокаивающим. Также она решает, что не хочет волноваться о давлении воды и опасности утонуть в своём мире, зато хочет, чтобы в качестве развлечения время от времени на субмарину нападал гигантский кальмар.

Рассказчик отмечает, что Алексис хочет установить в своём мире пять параметров, а значит ей понадобится набрать пять успехов на броске Арете. Сложность равна 8. У волшебницы достаточно точек в Сферах Времени, Материи, Жизни и Начала, чтобы вдвое ускорить ход времени, дышать под водой и не быть раздавленной толщей океана. Рассказчик решает, что другие два параметра — расслабляющие виды и нападения гигантских кальмаров — только задают атмосферу и поэтому обойдутся без расписки Сфер. Так как кальмар нападает только ради того, чтобы развеять скуку, он — часть атмосферы. Если бы волшебница пожелала, чтобы кальмары нападали на врагов, ей пришлось бы применить Магию Жизни и Начала.

Алексис тратит пункт Силы воли и четыре пункта квинтэссенции, по одному за каждый параметр. Волшебница бросает Арете по сложности 8 и набирает все пять успехов. Её виртуальный мир создан.

При желании маг может установить для своего творения законы, которые задают поведение виртуального мира и называются параметрами. За каждый параметр необходимо потратить пункт квинтэссенции и набрать дополнительный успех на броске Арете. Также каждые два параметра (с округлением вверх) поднимают сложность на 1.

Параметры, которые служат только для создания атмосферы, не ограничены уровнями Сфер. Остальные параметры ограничены магическими способностями мага в условиях Земли, за исключением того, что Магия узоров не требует подпитки Началом: для этого достаточно разлитой по Цифровой паутине квинтэссенции. От этих параметров зависит некоторый аспект мира, но для его создания они не обязательны. Обычно ставят такие параметры, как ускорение или замедление времени и ограничения доступа. При установке параметров необходимо набрать все успехи сразу, или форматирование закончится неудачей.

Виртуальные миры никак не влияют друг на друга. Кальмары не смогут совершить дерзкий побег из мира Алексис через ближайший тракт, чтобы пуститься в плавание по электронным морям Сети. Параметры не действуют за пределами своего сектора.

Рассказчик не связан этими ограничениями. Пока события остаются в русле первоначальной концепции мира, произойти может всё что угодно. Возвращаясь к примеру выше, внезапные нападения кальмаров могли бы случится и без параметров Алексис, если бы рассказчик посчитал, что они вписываются в замысел мира (или если бы другой маг покопался бы в мире Алексис, пока она была занята).

Персонажи не пробудят дополнительный сектор, построив новый компьютер; решать, доступна или нет неотформатированная Сеть, — прерогатива рассказчика. Создать виртуальный мир на девственном участке легко, но сама возможность этого должна вызывать трепет, а значит, быть чрезвычайно редкой. Создание целого мира, пускай и небольшого, помогает персонажам внутренне преобразиться и шагнуть дальше по личному пути к Восхождению. Адепты виртуальности и Космоинженеры сцепились друг с другом над Сетью, надеясь получить в Великой гонке собственные виртуальные миры. Многие кибернавты взирают на хозяев виртуальных миров, особенно если они установили в них параметры, со смесью трепета и зависти. Большинство уникальных миров Сети надолго остаются в качестве памятника своим создателям после их смерти.

Кроссовер

Рассказчик может вплетать в хронику по «Восхождению» элементы «Оборотней: Апокалипсиса» или «Вампиров: Маскарада». Удачное сочетание даст партии взглянуть на многообразие задач под разными углами, не говоря уже о незабываемых впечатлениях для игроков и рассказчика. К тому же рассказчик кроссоверной истории может черпать материал из обоих игр на выбор. В данном разделе даны предложения, как играть с гару или сородичами в Цифровой паутине и как можно применить материал из «Апокалипсиса» или «Маскарада» в игре по магам.

Место Сети в Умбре

С метафизической точки зрения Цифровая паутина расположена в Узоре реальности. Словно во вселенском паучьем гнезде нити Узора протянуты ко всему сущему. Сама Цифровая паутина находится там же, где и Барьер. Она лежит между Умброй и Землёй. Одни её части доходят до Горизонта и лежат между Умброй и Глубокой Умброй. Другие касаются миров грёзы. Где она кончается — никому не ведомо.

Связи с Умброй

Фрактальная паутина соприкасается со всем Теллурианом, даже с мифическими мирами

Горизонта, принадлежащими мародёрам. Внутри её нитей растёт Сеть, которая стремится приголубить каждый мир Теллуриана. По мере расширения электронного пространства, появляются всё новые и новые порталы и точки доступа к разнообразным мирам Умбры.

В мире духов есть место, где Сеть переплетается с ещё одной частью реальности — хорошо знакомым гару Кибермиром. Между Цифровой паутиной и Кибермиром раскинулась Компьютерная сеть, которая отражает духовную составляющую компьютерной революции, как Пенумбра отражает духовную природу Земли. Она кишит нефандусами, мародёрами и духами Парадокса.

Стеклоходы — необычное племя оборотней — телесно входят в Паутину с помощью уникальной версии полного погружения и бродят в Компьютерной сети по собственной версии виртуальной реальности.

Тракты, которые ведут из Цифровой паутины в Умбру, перекрыты тончайшими нитями из клейкого кристалла. Проход скрыт туманом. Только магу с Эффектом Духа 3 «Шаг в сторону» под силу преодолеть этот барьер. Попасть из Умбры напрямую в Сеть настолько же тяжело. Если у волшебника есть Дух 2, он может призвать духа, который открыл бы для него проход, но это опасно и ненадёжно.

Чтобы найти такие тракты в Умбре или в Цифровой паутине, маг бросает Интеллект + Космологию (сложность 8). Число необходимых успехов определяется по таблице ниже. Если астральный путешественник переходит из Сети в Умбру, то для воссоединения с телом ему придётся сперва вернуться в Цифровую паутину, а уже потом — на Землю. При переходе из Умбры в Сеть можно просто вернуться обратно.

Таблица поиска трактов в Умбру

Необходимые успехи	Текущее положение в Сети
1	Перенасыщенная духами область
2	Свалки
3	Открытые сектора
4	Закрытые сектора
5	Закрытые Технократией сектора

Толкователи грёз научились выходить в Умбру напрямую из Сети. Для этого нужно набрать пять успехов на броске шага в сторону (Дух 3). Возникший в процессе уайтаут отправит незадачливого мага в какой-нибудь параллельный Цифровой паутине мир Парадокса.

Сеть выводит в миры Горизонта Технократии и в кошмарную Автохтонию. Клубящиеся туманами тракты теряются в мирах грёзы. Есть тракты, которые могут привести даже в чуждые глубины миров Парадокса. Маги-анимисты знают, что в Цифровой паутине есть выходы в Шрам, и страшатся, как бы где-нибудь не было выхода в Бездну. (О Бездне, Кибермире и Шраме можно узнать из книги «Умбра: Бархатная тень» для «Апокалипсиса».)

А вот и Стеклоходы (маги встречают оборотней)

...and the world keeps spinning round
a vicious cycle turning
some of them know love
some of us know the burning down
(King X, "The Burning Down")

Оборотни объясняют все мировые события действиями трёх неописуемо могущественных духов под общим названием Триада. Эта Триада состоит из Вивер, Вирма и Вильда.

«Апокалипсис» в «Восхождении»

В основной книге правил «Восхождения» даются правила по переносу духов из «Апокалипсиса» и несколько примеров таких духов в главе 5. Нефанди, Технократия и мародёры могут сочетаться с любой отдельной силой Триады.

Также в «Восхождение» можно перенести фетиши оборотней. Гнозис фетиша соответствует Арете талисмана. Уровень остаётся тем же. Значение квинтэссенции находится путём перемножения уровня и Гнозиса. Магия присуща гару от природы, поэтому для активации фетишей им не нужна квинтэссенция. Оборотни не вызывают Парадокса, но не могут использовать не анимистические талисманы.

Вивер сплетает каркас мироздания. От неё проистекает вся статичность реальности. Вивер воплощается в Технократии и Парадоксе. Оборотни видят в науке и технике угрозу; к несчастью, мало кто из них способен отличить адепта виртуальности или сына эфира от технократа. С Вивер имеет дело только одно из племён оборотней — Стеклоходы.

Вирм воплощает деградацию и разрушение. Все беды и пороки мира — его рук дело. Озоновые дыры, преступность, разливы нефти и домашнее насилие, — всё это идёт от Вирма. Как считает большинство гару, нефандусы и умертвия, такие как вампиры, — его слуги. Есть загадочная группа оборотней, которая служит этому воплощению полчищ демонов.

Если верить Толкователям грёз, почти все оборотни относят себя к Вильду, духу хаоса и творческой энергии. Эта космическая сила также представляет природу, хотя гару также поклоняются богине-матери по имени Гея. Согласно такому взгляду на мир, безумие мародёров проистекает от Вильда.

Сердца оборотней пропитаны спиритической энергией, а философские основы их парадигмы сложны и коренятся в Магии. Парадокс не властен над их способностями, а мир духов дарит гостеприимство, которому позавидуют адепты Сферы Духа. Благодаря особому мировоззрению и нечеловеческим органам чувств (таким как обострённый нюх), для гару Умбра предстаёт совсем в другом свете.

По мнению большинства оборотней, Цифровая паутина принадлежит Вивер. Несмотря на то, что виртуальные миры симулируют реальность, оборотни каким-то образом всегда определяют обман и чувствуют себя неуютно. Иногда поток сенсорной информации из электронного мира ввергает гару в ярость берсерка. Только Стеклоходы ладят с Цифровой паутиной, но даже им не по себе в технозонах.

Оборотни входят в Сеть полным погружением и поэтому сохраняют земные физические возможности. Это делает их исключительно опасными. У оборотней есть свои талисманы (они зовут их фетишами) и приручённые духи из Умбры. Таракан — тотем Стеклоходов — имеет значительное влияние на различные участки Сети и, в том числе, может помочь гару в поиске секретных трактов, о которых и большинство адептов виртуальности не подозревает. Впрочем, позвать Таракана на помощь могут и некоторые маги-анимисты.

«Вырубай! Вырубай!» Аплинк Сети безумия Малкавиан (маги встречают вампиров)

Dream the same thing every night
I see our freedom in my sight
No locked doors, no windows barred

No things to make my brain seem scarred.
Sleep my friend and you will see
That dream is my reality
(Metallica, "Welcome Home (Sanitarium)")

Время от времени Цифровую паутину заполоняют аватарки бледных, с землистой кожей мужчин и женщин, некоторые из которых облачены в пошленькие бэтменовские плащи. Они устраивают странные розыгрыши и адресуют другим хакерам не поддающиеся расшифровке сообщения. Это явно не маги; некоторые адепты виртуальности вычислили, что это вампиры. Шутники наотрез отказываются признать себя вампирами, но при этом дают понять, что горазды на выдумку и ложь.

На первый взгляд они кажутся безобидными, но вампирские проделки уже погубили несколько секторов. В Сети они появляются нечасто, зато каждое появление сопровождается валом неприятностей. Отформатированные вампирами области девственной Сети вызывают у посетителей незначительные расстройства психики (сутки временного психоза за каждый проведённый в безумном мире час).

Проведённые Адептами виртуальности изыскания показали, что существа утверждают, будто попали в Цифровую паутину путём некоторой мысленной связи под названием Сеть безумия Малкавиан. По их словам, они обходятся без компьютера. Адепты подозревают, что всё это проделка вампира-шутника, который заполучил один из их компьютеров для доступа к виртуальной реальности. Но и возможности, какой бы маловероятной она ни была, что сумасшедшие вампиры нашли способ доступа к Цифровой паутине без компьютерного оборудования (возможно посредством разновидности батинитской Магии Разума), полностью исключать они не хотят.

Как бы эти чудаки не попали в Сеть, их следует избегать. Выпить у хакера кровь они-то не смогут, но в податливой реальности Цифровой паутины малкавианское безумие чрезвычайно заразно.

Книги «Маскарада» для магов

«Руководство по „Маскараду" для игроков» — непревзойдённый источник информации для использования в «Восхождении». В книге содержатся правила игры простым смертным, а также обширнейший арсенал на всякую потребу. Рассказчикам стоит обратиться к «Книге клана Малкавиан» за информацией об этих странных вампирах и их Сети безумия (да и просто чтобы поднять себе настроение).

Идеи кроссовера с «Апокалипсисом»

1. Идём в Бабулин дом? Герои попадают в Кибермир (ненароком или по нужде) и понимают, что такого они ещё не встречали. Духи-пауки носятся туда-сюда по колоссальной паутине из нити накала и ухаживают за раскинувшимся здесь невероятным Узором. Пауки считают чужаков вирусом — даже персонажей — и нападают на всё за пределами установленных путей и тропинок. Духи сбиваются в кучу и пытаются опутать посторонних похожей на дорожки печатной платы паутиной, которую они выделяют.

В этом мире Вивер иногда встречаются «хакеры»-стеклоходы и их можно убедить помочь с пауками, которых они зовут сетевыми пауками и которыми, по-видимому, отчасти могут командовать. Впрочем, практически неизбежно они попросят поделиться информацией или об ответной услуге. («Эй, приятель, я тебе не условно-бесплатный».)

Теоретически в Кибермире можно раскопать многие тайны, включая сведения о «Пен-

тексе», осквернённой Вирмом корпорации, а то и о нефанди.

2. Саботаж. Герои оказываются (не обязательно добровольно) замешаны в составленном стеклоходами плане по взлому компьютеров Синдиката. Эта группа оборотней, зовущая себя Саботажниками, похоже уверена, что между финансовым крылом Технократии и «Пентексом» есть какая-то связь. Саботажники хотят, чтобы маги помогли им добраться до компьютера Технократии и блокировать установленную Синдикатом защиту.

Связь между синдикатчиками и «Пентексом» действительно существует, но доказательства настолько погребены под грудой недомолвок, разбросанных по бесчисленным файлам, что Саботажникам едва ли удастся извлечь их целиком до срабатывания защиты. Защита первым делом вырубает электропитание, а значит и все соединения (даже умбральные и через Сеть). Если маги или Саботажники провалят хотя бы один бросок, Синдикат сможет их вычислить и опознать: рейтинг кредитоспособности персонажей уйдёт в крутое пике, а на счетах будут накапливаться непонятные задолженности, так что в конце концов героев начнут разыскивать за экономические махинации по всему свету. Не говоря уже о том, что по их следу пустят людей в чёрном и хитмарку. Что-что, а уж у Синдиката хватит денег и влияния, чтобы купить помощь других Конвенций.

3. Охота на духа. Стая стеклоходов приходит в Цифровую паутину, чтобы найти духа для фетиша или изучения новых Даров. Оборотни ошибочно принимают фамильяра мага за духа и хватают его с помощью своей удивительной власти над миром духов. Предстоит славная погоня по Сети. Стеклоходы попытаются шагнуть в сторону в Королевство и затеряться в улочках родного города. С этого момента отыскать их будет проблематично. Возможно, стеклоходы начнут шантажировать героев за возвращение фамильяра.

Идеи кроссовера с «Маскарадом»

1. Вирус! Есть в Сети один странный малый, который то тут то там появляется в закрытых секторах и других якобы защищённых участках. Это ходячее бедствие: создаётся впечатление, что вокруг него всё идёт вразнос. Сеть сама по себе начинает форматирование по непонятным и очевидно глупым законам. Чтобы вернуть работоспособность, приходится её «перезагружать». Если героям доведётся повстречать проказника, можно заметить, что этот «ходячий вирус» — вампир из клана Малкавиан. Однако он недостаточно стар, чтобы войти в Сеть самостоятельно. У вампира есть наставник, очень старый малкавиан, который помогает ему загрузиться в Цифровую паутину и набедокурить там. На обидчиков может обрушиться гнев древнего наставника.

2. Переразметка диска. Банда молодых малкавианов хочет переформатировать участок Сети — ваш участок. Героям придётся разобраться с этой предприимчивой компашкой (в районе четырёх лиц) и не допустить переформатирования своей реальности. Если малкавианы преуспеют, персонажи останутся без виртуального убежища.

3. Информационное кровопускание. Информация исчезает. Отовсюду раздаются сообщения от хакеров, которые внезапно заснули за клавиатурой, а по пробуждению оказывается, что данные были безвозвратно удалены. Если персонажи возьмутся за это дело, след выведет их на отчаявшегося малкавиана, который попал в ловушку в Цифровой паутине. Каким-то образом он переформатировал себя (!) так, чтобы пить информацию, а не кровь. Но этого недостаточно для насыщения, и он постепенно чахнет от голода. Вампир не извлекает из выпитых (через соединение между компьютерными портами) файлов никакой информации, так что данные пропадают навсегда. Если помочь малкавиану выбраться из Сети, информационный террор закончится, но он продолжит пить кровь людей. С другой стороны, виртуальный деревянный кол покончит с ним (если попадёт в цель)…

Глава II: «Провал разведчика»

And ain't we a strange combination of dealers, hillbillies, hookers and nuns,
All of us seeking a shelter and dead on the run.
(Bob Gibson, "Dead on the run")

Под загадочным названием «Провал разведчика» скрывается пристанище для магов. Сектор, в котором располагается «Провал», связан прямыми трактами с владениями Традиций и Конвенций. Маги оставляют разногласия за его границами и не дерзают нарушать царящее здесь перемирие. Пускай некоторые хранят мир целиком из корыстных побуждений, всё-таки его хранят. Одни считают, что закон миролюбия в «Провале разведчика» настолько силён, что ему повинуются даже техномаги. Другие предполагают, что технократам выгодно привить традиционалистам ложное чувство безопасности и только поэтому они строят из себя пай-мальчиков. До времени.

В виртуальном баре собирается пёстрая компания магов. Многие из старшего поколения волшебников, облечённые властью и уважением, сторонятся Цифровой паутины вообще и «Провала разведчика» в частности. Они уверены, что Сеть — это пустая трата времени, а «Провал» — отстойник для не нашедших себе занятия в реальности. Зато бродячие группы молодых и не столь умудрённых опытом магов всех Традиций наведываются в заведение с завидной регулярностью. Молодёжь экспериментирует с новыми возможностями общения, не завязанными на старые статичные парадигмы. Даже если Цифровая паутина не более чем мимолётная фантазия, очень многие посетители настолько преобразили своё понимание человеческой природы, что проведённое ими в «Провале разведчика» время окупилось сторицей.

Часть консервативно настроенных магов полагает, что виртуальный бар — ловушка, устроенная, чтобы завлекать в свои сети бездельников. Если волшебник по какой-то причине не способен выдержать столкновения с реальным миром боли и Парадокса, то ему не стоило и пробуждаться. Пусть он лучше скрывается в Сети, чем понапрасну тратит время и рушит результаты трудов более «достойных» магов. Впрочем, если Сеть — на самом деле реальное место, то и время хакера тратится там точно так же, как и где бы то ни было ещё.

Многие волшебники Старого Света ведут уединённый образ жизни, встречаясь с коллегами по цеху только, когда нужна тайная информация или поддержка. Однако молодые маги не желают жить в башне из слоновой кости и регулярно встречаются с единомышленниками в Сети. «Провал разведчика» — их излюбленное место встречи.

Небольшой урок истории

В подъезде я вчера видал
Дедка, что там и не бывал.
Нет и сегодня поутру:
Похоже, он из ЦРУ.
(пародия на поэму Хью Мирнса из сатирического журнала Mad)

Я вошла в знаменитый «Провал разведчика», место, где царит безопасность и гармония. А если точнее, эта демилитаризованная зона среди горестей войны за реальность дарит «виртуальную» безопасность и «виртуальную» гармонию. Для тех, разве что, кто никогда не знал настоящей безопасности. Или настоящей гармонии. Я пришла сюда, чтобы узнать, что же могло побудить магов создать подобное место. Мы и друг с другом обычно так тесно не взаимодействуем, а уж пригласить Технократию — это уже на грани ереси. Не стану скрывать, что я надеялась найти «бэкдор», чтобы приблизить время Примирения.

Внутри находились люди незнакомой мне наружности. Представители некоторых Традиций легко угадывались по аватаркам (сыны эфира, похоже, не выходят из дома без своих сумасбродных приспособлений), о других сказать что-либо определённое было невозможно. Я заняла столик в глубине помещения, собираясь понаблюдать за происходящим.

Едва официант принёс мне стакан сока, я услышала голос с соседнего стула. Именно что голос: тела к нему не прилагалось.

— Впервые здесь, да? Бедняга. Выглядишь паршиво. Просите, и дастся вам. Спрашивай, что тебя интересует, и я отвечу.

Поглядев на стул не без изрядной толики скептицизма, я всё-таки приняла предложение:

— Ну ладно, приятель, расскажи мне про это место. Откуда оно появилось? И зачем?

Голос расхохотался: необычный бестелесный смешок. Всё это начинало меня не на шутку раздражать.

— Вот так так. Хочешь знать, почему мы здесь. Всё просто: если посмотреть в корень, мы одиноки. Мы все одиноки, знаешь ли, но даже магам иногда нужны друзья и общение…

• • • • •

Когда появились сетевые конференции — когда мы создали технологию сетевых конференций — к ним присоединились компьютерные фанатики со всего света. Маги, спящие — без разницы. Вскоре конференции стали аналогом ночных клубов. Разве у них не одно и то же предназначение? (Исключая выпивку, впрочем.) В некоторых конфах даже придумали определённый набор символов, так что можно было притвориться, будто передаёшь по сети друг другу напитки. Народ мог завести себе друзей, не боясь предрассудков, ведь в онлайне невозможно судить друг о друге по внешности. Спящие, которым понравились виртуальные клубы, вкладывали в конференцию свободное время, а с ним и квинтэссенцию. Обалденный побочный эффект, ага. В конце концов люди со всех концов Земли и из кучи различных конференций смогли войти в единое сетевое пространство. И так, мой любознательный друг, зародился «Провал разведчика».

• • • • •

— Но кто его открыл?

— Никто не знает, — ответил голос. По его плавным звукам нельзя было определить, мужчина говорит или женщина. Я задумалась, а голос продолжал:

• • • • •

Так вот, разумеется, маги пришли в экстаз. Технократия ухватилась за возможность поддержания своей версии реальности с помощью выуженной из спящих природной квинтэссенции, а Адепты виртуальности захотели увлечь спящих, чтобы они раздвинули рубежи нового фронтира. И все хотели прибрать к рукам тасс: о, какие битвы гремели в нашем славном клубе. Конференции пачками падали под грузом ошибок. Они просто не справлялись с гуляющей по Сети Энтропией и Парадоксом.

Но вернёмся к магам и «Провалу разведчика». Многие из нас оказались в изоляции от мира и друг друга. Как мы могли вести к Восхождению мир, который нас не принимал и был

нам непонятен? Мир, который издевался над нами и отказывал нам в праве на существование? Поэтому часть магов стала получать эрзац чувства радости и причастности к миру в онлайн-чатах и «Провале разведчика». Без предрассудков, помнишь? Они заводили в «Провале» виртуальные знакомства — знакомства, которые они не могли или не хотели приобретать в физической реальности. Зато в киберпространстве они могли сменить социальную роль и индивидуальность, чтобы хотя бы на время почувствовать себя частью мира спящих.

• • • • •

— Сечёшь, о чём я? — спросил голос. Я уж подумала было, что ему просто нравится слушать самого себя.

— Пока секу, — ответила я. — Но как это место стало таким, какое оно есть? Сомневаюсь, что техномаги и традиционалисты просто взяли и решили жить дружно.

Послышался вздох.

— Терпение, немного терпения. Я уже подхожу к этому. Сначала предпосылки, иначе ничего не поймёшь. Это же очевидно, — я чуть ли не физически ощутила на себе критический взгляд.

— Ну да, — несколько разочарованно продолжил голос, — ты же привыкла принимать всё на веру, не так ли? Давай-ка я попробую просветить тебя ещё немного.

• • • • •

Как ты справедливо заметила, без борьбы за власть не обошлось. Но что-то положило ей конец. Не знаю, что именно. То ли спящим осточертели постоянные сбои системы, то ли руководство Конвенций и Адептов виртуальности сошлись друг с другом, что противостояние играет на руку мародёрам и нефанди. А может быть маги просто поняли, что не смогут подглядывать за миром спящих. Я не знаю. Так что если найдёшь причину, не забудь рассказать мне. В любом случае, вакханалии был положен конец. Кто-то — и я опять не знаю, кто — нанял в «Провал» квалифицированных обходительных профессионалов, чтобы поровну раздавать накопленный тасс постоянным клиентам.

Так всё работает и по сей день. Персонал раздаёт тасс, а маги собираются здесь, чтобы его получить. Заведение стало центром социальной жизни Цифровой паутины. Сюда приходят все, кто хоть что-то из себя представляет.

• • • • •

Я задумалась, откинувшись на спинку стула.

— Ты так и не объяснил, почему никто не нарушает перемирия.

Повисла пауза.

— Хм, наверное, стоит всё-таки рассказать тебе о правилах, — собеседник опять испустил неприятный смешок. — Посетители «Провала» либо следуют нескольким простым правилам, либо пеняют на себя.

Первое, никакой вульгарной Магии внутри бара, если ты не пробуждающийся спящий. На последних вышибалы закрывают глаза. Второе, все разборки только снаружи. Третье, зайти и получить тасс может кто-угодно. И не думай, что эти правила не получится навязать. Ты можешь не видеть персонал, снующий в темноте с бутылками «тока», но он там есть. Они всегда придерживаются нейтралитета, никто не знает вообще, живые они или механические. Нападаешь на персонал или нарушаешь правила — и ты дерезнут. Бац! Выноси готовенького. Вылетишь с таким треском, что не заметишь, кто тебя выпнул. Обратно так просто тебя уже не пустят.

Техподдержка обеспечивает, чтобы бар работал и был доступен любому. Она поддерживает перемирие, благодаря которому конфа держится на плаву. Впрочем, благополучие «Провала разведчика» — единственная вещь, которой одинаково хотят все обитатели Циф-

ровой паутины.

— Спасибо за информацию, Голос. Кстати, имя-то у тебя есть? — спросила я.

— Информация — моя специальность. А ты будь аккуратней. Обычно здесь ничего не даётся просто так. Я же просто попрошу, чтобы ты время от времени заходила сюда поговорить. Информация хочет быть свободной, мой хоральный друг.

Должно быть, на моём лице отразилось удивление, так как голос вновь рассмеялся.

— Да, мне известно, кто ты. Место просто создано, чтобы находить самую разную информацию, заключать сделки, заводить новые знакомства, всего не перечислишь. Но не бойся. Я, скорее всего, никому не расскажу. До скорого. Я всегда где-то поблизости, — я почувствовала, как голос ушёл. До сих пор не понимаю как, но я знала, что его больше нет. С тех пор я общалась с ним ещё раз или два, но так и не выяснила, как его зовут.

(Триша Таркингтон из Небесного хора)

Что такое «Провал разведчика»

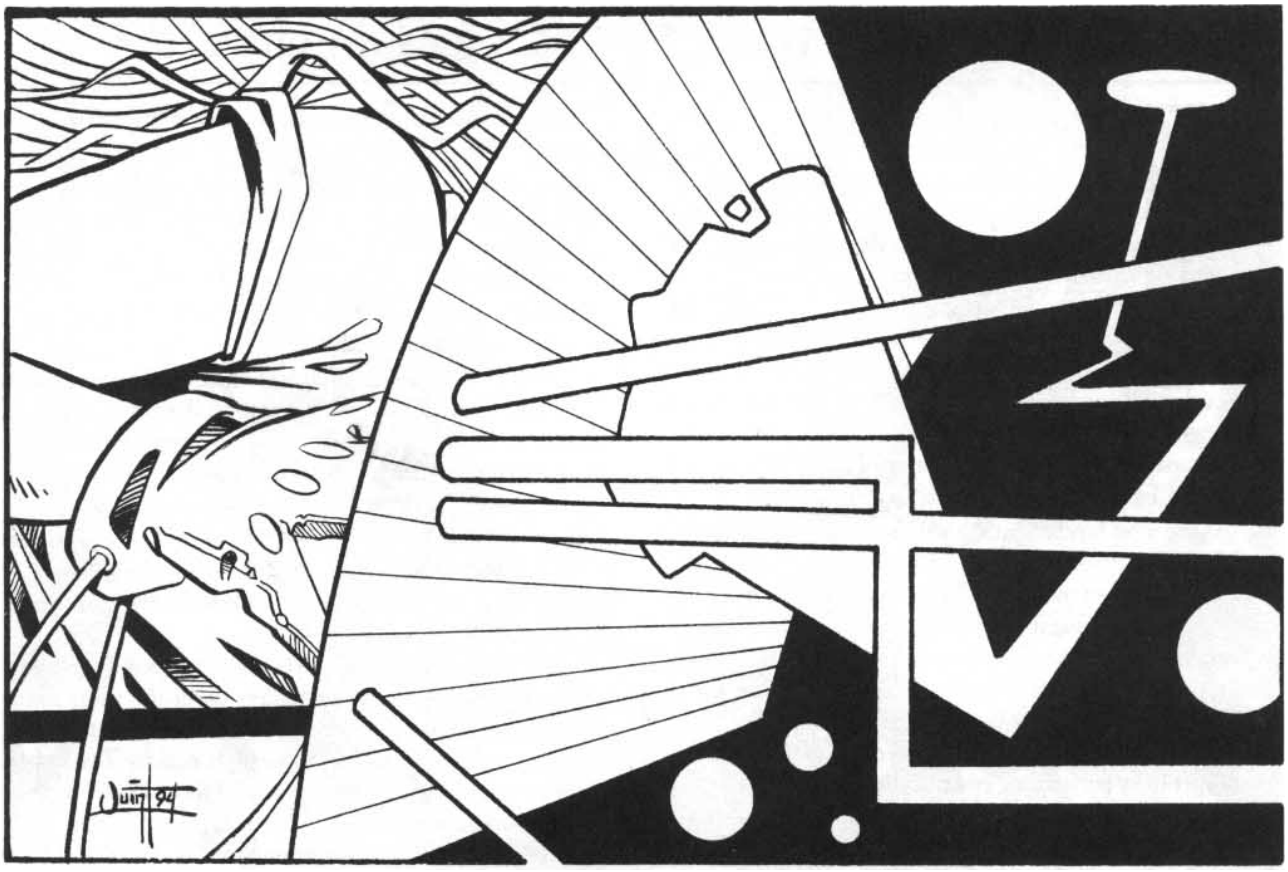
Едва ли не каждый каркасный сектор сливает информацию в «Провал разведчика» по выделенному каналу или тракту. Спящие заходят в чаты и упражняются в остроумии и умении вести онлайновую беседу. Они ведут себя расковано, уверенные в своей анонимности, и не подозревают, что завсегдатаи «Провала» следят за их разговорами и виртуальной жизнью даже в приватных чатах. Вещи, которые они там иногда пишут, способны удивить самых бывалых магов. Когда спящие тратят энергию, зависая в онлайне, они передают свою квинтэссенцию Сети. Персонал «Провала разведчика» перегоняет этот тасс в выпивку для посетителей.

По существу, «Провал разведчика» — это клуб и бар со всеми сопутствующими социальными функциями. Не существует единого плана заведения, так как никто не знает, как он выглядит и насколько он велик на самом деле. Словно телевизоры в земных барах, по углам расположены мониторы, которые показывают чаты спящих или виртуальные миры таких виртуозов, как Кибо или Фидбэк. «Провал» — закрытый сектор с периодически сменяемым паролем. Новички обычно получают приглашение, исполнив какой-нибудь фант на потеху завсегдатаям, например, встав на голову, станцевав или спев. При этом они не знают, что техподдержка транслирует бенефис на мониторы бара к немалому веселью посетителей. Самые весёлые и юморные новички в награду получают дополнительную порцию тасса.

Убранство отдельных залов в баре соответствует душевному устроению регулярно собирающейся там публики. Помещение, которому не посчастливилось завоевать популярность среди Технократии, выглядит механистично, металлизировано и стерильно. Другие площадки могут похвастаться танцполами, сценами, залами игровых автоматов и массой необычных мест, где можно было бы выпить.

«Провал разведчика» испещрён тайными комнатами и секретными ходами. То и дело находят новые тракты, ведущие от «Провала» в виртуальное пространство. Многочисленные общие залы радуют как завсегдатаев, так и впервые пришедших, а для встреч, переговоров, интриг и просто отдыха от внешней суеты годятся ещё более многочисленные приватные залы. Проходы между помещениями бара сдвигаются без предупреждения: пройдя по залам в неправильном порядке, можно провести в «Провале» больше времени, чем планировалось. Впрочем, некоторые видят в этом отличную практику по ориентированию в дереве трактов и секторов.

Например, в один из залов ведёт винтовая лестница, но если начать подниматься по ней обратно, можно идти целую вечность и так и не преодолеть третьего пролёта. Чтобы вы-



браться оттуда, необходимо проползти по сточной трубе. В одном из залов есть телефонная будка, которая меняет одежду аватарки на трико (иногда с плащом). При желании заблудится в «Провале разведчика» не составит труда, да и без оного тоже. Впервые оказавшись в «Провале», неопытные маги могут целыми днями плутать в дебрях бара или восхищаться открывшимися перспективами. (Небольшой совет, персонал никогда не откажет в помощи заблудившемуся посетителю.)

Публика собирается под стать заведению и даже безумнее. Залы наполняют аватарки всевозможных размеров и форм. Тут и космические пришельцы, и сказочные воины, и бывшие президенты, и ожившие скульптуры. Единственный способ узнать, с кем имеешь дело, — проверить Аватар собеседника Сферой Начала или общаться посредством Магии Разума.

У всех клиентов есть ник, имя, под которым они входят в Сеть. Продвинутые кибернавты создают себе множество alter ego с индивидуальными аватарками и характерами, а также с отдельными почтовыми ящиками. Будь в мире столько адептов виртуальности, сколько в «Провале разведчика» различных посетителей, всемирное Восхождение уже состоялось бы. Новичкам стоит держать в уме, что внешность обманчива и что пока они не станут полноценными членами электронного сообщества, лучше не делать поспешных выводов о ком бы то ни было.

«Провал разведчика» буквально сочится информацией. Стены покрыты данными из тысяч электронных папок. Некоторые постоянные посетители даже заводят в баре адреса электронной почты. Информация продаётся за скрытыми во тьме угловыми столиками. Кто-то просит за неё тасс, другие — услуги, а профи просят взамен ещё больше информации. Самые ценные сведения — данные о местоположении девственных секторов. Однако кибернавты, которые обещают достать товар, но не исполняют своих обещаний, не возвращаются. Маги ведут торг о талисманах, потягивая ток, представители часовен ищут новых членов, а нефан-

ди пытаются совратить, кого смогут. В винном погребе «Провала» (где бы он не был) по слухам спрятана тайная библиотека. Если верить молве, там хранится незащищённые данные, в том числе практики, — приходи и бери, если сможешь.

Спящих видно издалека. У них аватарки из стандартного набора, которые парят в скучных каркасных залах. Помимо разговора, они ничего не могут. Временами чаты спящих вместо бегущего текста начинают порождать изображения. Это верный признак, что кто-то из плоскоголовых близок к Пробуждению. Посвящённые прочёсывают каркасные чаты в поисках многообещающих спящих, как в корыстных, так и во вполне благих целях. Большинство завсегдатаев скептически относится к таким «лунатикам», но парни это серьёзные. В каркасах не раз вспыхивали ссоры из-за перспективных спящих, но в «Провале» смутьянов кикают быстрее, чем они успеваю натворить дел. Так как спящие клиенты бара воспринимают всё в виде текста, магические дуэли для них не более чем головокружительно-быстрая переписка по-настоящему увлечённых ролевым отыгрышем людей.

Несмотря на шпионаж и засилье интриганов, большинство посетителей просто хорошо проводит время. В «Провале разведчика» постоянно образуются новые кабалы и формируются пары наставник-ученик. Даже технократы кажутся менее зажатыми. Встречи в «Провале» проходят в более непринуждённой обстановке, чем в подавляющем большинстве полупубличных мест Сети.

Популярные общие залы «Провала разведчика»

В «Провале» несметное множество залов, но некоторые приобрели особенную популярность среди магов, в том числе благодаря наличию удобных трактов в каркасные сектора. Такие общественные пространства всегда открыты для встреч (и шпионажа). А если захочется собственный зал, достаточно обратиться к техподдержке. Она подберёт подходящее под ваше описание местечко и проводит вас туда (самое весёлое начинается, когда вы захотите вернуться обратно…).

Вот несколько снискавших любовь публики залов:

Космопорт 1

Пройдя по длинному извилистому вестибюлю, посетители Космопорта 1 попадают в огромную похожую на пузырь сферу, где швартуются космические корабли всевозможных форм и расцветок. Местный «космос» никак не связан ни с Глубокой Умброй, ни с открытым космосом, но хакерам всё равно здесь нравится. Бродя по залам, посетители встречают пришельцев, космических пилотов, астрофизиков и футуристических торговцев с удивительными товарами. Завсегдатаи Космопорта любя называют его Большим Пузырём 1. Зал особенно приглянулся Сынам эфира и Космоинженерам. Есть в нём и собственный кабал: Космофлот. Установленные в Космопорте мониторы подключены к каркасным секторам на космическую тематику и показывают всё от госпрограммы по освоению космоса до новинок научной фантастики. Неизменной популярностью пользуются симуляции выхода в «открытый космос». И хотя космические корабли на самом деле остаются на месте, кажется, будто они отправляются в настоящее путешествие. Незнакомых с парадоксальной метафизикой Цифровой паутины данное обстоятельство ставит в тупик.

Райский уголок

Посетителей Райского уголка ожидает покрытый буйной растительностью тропический остров. Проход из «Провала» ведёт из деревянной хижины на бескрайние пляжи. Кристально-чистые воды ласкают ослепительно-белый песок, пока дружелюбные аборигены спешат наполнить бокал очередному посетителю. Новоприбывших в Райский уголок встре-

чают женщины в цветочных гирляндах и мужчины в цветочных венках. Природа счастливых туземцев породила множество теорий: настоящие ли это люди или всего-лишь виртуальные модели. Впрочем, особо это никого не волнует.

Окружённые пальмами тропинки ведут в уединённые бунгало и частные пляжи. По центру курорта располагается комплекс ночных клубов, ресторанов, баров и магазинчиков, виртуальный ассортимент которых не оставит равнодушным даже самых взыскательных покупателей. В Райском уголке можно говорить и делать почти всё что угодно. В расслабляющей атмосфере Уголка гости получают возможность осуществить свои самые декадентские желания. Зал связан с чатами, в которых спящие общаются на эротическую тематику и участвуют в виртуальном флирте и киберсексе.

Собор

Войдя в Собор, путник попадает в спокойное величественное место. Зал представляет собой большой украшенный храм с витражами и расположенными вдоль нефов рядами свечей. Витражи выполнены в типично-христианском стиле, но при внимательном рассмотрении откроется, что на них изображены сцены Восхождения.

Считается, что Собор создал представитель Небесного хора. Здесь маги обсуждают духовные вопросы. Излюбленная тема для разговора — религия и Восхождение. Место славится дискуссиями между магами Традиций и Технократии о сущности Восхождения: волшебники с философским складом ума часто посещают Собор, чтобы поразмышлять о нравственной и богословской сторонах Магии, а также о том, как Восхождение соотносится с Богом. Послушать диспуты стекаются многие, но мало кто принимает в них деятельное участие. После особенно вдохновенных дебатов, техподдержка разносит по залу дополнительную порцию тасса. Через неприметные двери в стенах Собора можно перейти на религиозные форумы спящих.

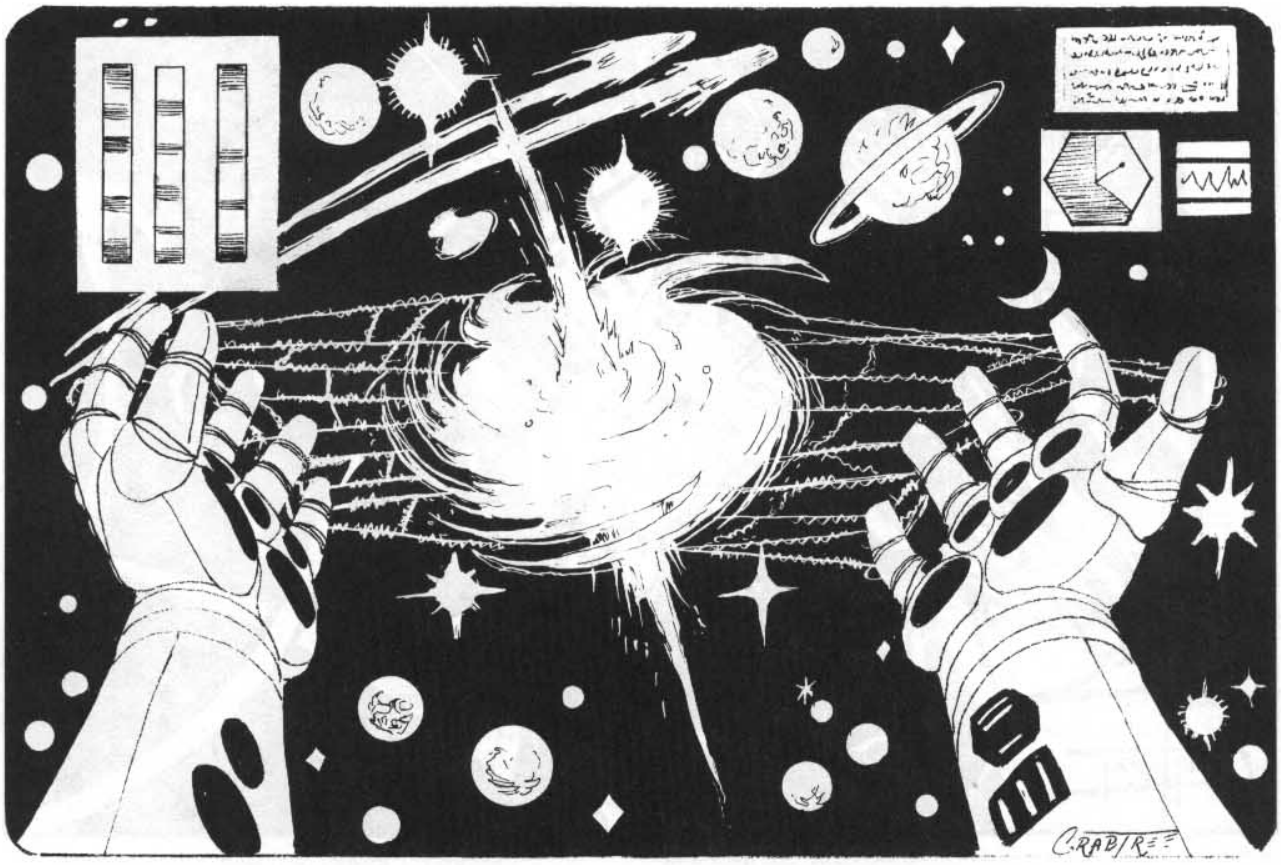
Зал заседаний

Завсегдатаи «Провала» приписывают создание Зала заседаний пижонам из Синдиката. Основной объём зала занят длинным прямоугольным столом красного дерева. Вокруг стола расставлены кожаные кресла с высокой спинкой. Стол подстраивается под количество посетителей, так что кресел всегда достаточно. Если он становится слишком велик для комфортного участия в совещании, перед каждым креслом появляется по два экрана. Первый показывает председателя собрания, а второй — текущего докладчика.

В Зале заседаний проводятся совещания, деловые переговоры и просто многолюдные встречи; из зала можно попасть на форумы и приватные чаты предпринимателей. Несмотря на строгую обстановку, переговоры в Зале зачастую проходят в крикливой и хаотической манере.

Роща безмятежности

Даже магам свойственно уставать от Магии и метафизики; отдыхать же они приходят именно сюда. Роща безмятежности представляет собой хорошо благоустроенный парк с озёрами и туристическими тропами, со столами для пикника и площадками для развлечений. Здесь волшебники могут наслаждаться погожей погодкой, любоваться природой, удить рыбу, запускать воздушных змеев и отдыхать любым другим мыслимым способом. Однако есть одно но. В Роще запрещены разговоры про Магию и метафизику. В первый раз нарушителя спокойствия ждёт предупреждение со стороны техподдержки. Во второй — его немедленно выдворит смотритель парка (одни из самых драчливых сотрудников «Провала»). Время от времени маги, которым не терпится обсудить свои последние разработки или новейшие открытия в Сети, всё-таки бросают вызов установленным порядкам. Однако по этому вопросу решение паркового смотрителя обсуждению не подлежит.



Знаковые маги «Провала разведчика»

Hey, boy! Hand me another shot of that booze!
(Cab Calloway, "St. James Infirmary")

Вот несколько персонажей, которых кабал игроков может встретить в тёмных перепутанных залах «Провала». Берегитесь! Любой из них может стать как союзником, так и опаснейшим врагом, и никто не таков, каким кажется.

Джессика Янг

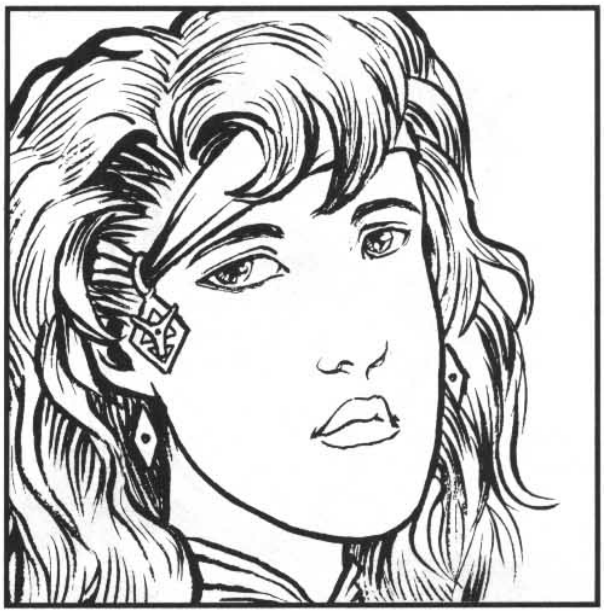
Эссенция: Исканий.
Природа: Архитектор.
Маска: Авангардист.
Конвенция: Ранее Космоинженеры, теперь бармен в «Провале разведчика».

Атрибуты:			
	Сила 2	Обаяние 3	Восприятие 4
	Ловкость 2	Манипулирование 2	Интеллект 4
	Выносливость 3	Внешность 3	Сообразительность 3

Таланты: Бдительность 3, Интуиция 2, Уклонение 1, Хитрость 2, Шестое чувство 4, Экспрессия 5.
Навыки: Исследование 4, Медитация 1, Скрытность 2, Техника 4, Фехтование 1.
Знания: Быт 2, Загадки 1, Компьютер 3, Космология 5, Наука 3, Языки 1.
Сферы: Время 1, Дух 1, Материя 1, Начало 3, Разум 2, Связи 3, Силы 2.
Дополнения: Аватар 4, Библиотека 2, Наитие 1.
Арете: 4.
Сила воли: 8.

Квинтэссенция: 17.

Парадокс: 0.



Внешность. Джессика — привлекательная женщина с длинными волнистыми волосами каштанового цвета, и ярко-голубыми глазами. Улыбка не сходит с её уст, а во взгляде поселился огонёк любопытства. Как правило, она не расстаётся с рулоном бумаги и набором художника.

Прошлое. Джессика Янг — очень талантливый картограф. Она совмещает художественное чутьё и пристальное внимание к деталям: точность формулировок всегда была её страстью. У девушки есть практически сверхъестественное умение переносить окружающий мир на бумагу. Она пробудилась после встречи с космоинженерами, которые искали кого-нибудь способного дать точную оценку количества секторов Цифровой паутины для Великой гонки.

После нескольких стычек с Адептами виртуальности, Джессика поняла, что вражда между Конвенциями и Традициями ведёт в никуда. Девушка никак не могла взять в толк, отчего Космоинженеры не видят выгоды в сотрудничестве с магами Традиций. Сама она рисовала карты не для того, чтобы фиксировать реальность, а чтобы другие люди, особенно начинающие кибернавты, смогли ориентироваться в Цифровой паутине.

Джессика изложила всё, что думает по этому вопросу, в долгой беседе с персоналом

«Провала». Когда она закончила говорить, ей предложили работу в числе загадочной группы, которая управляет виртуальным заведением. Мало кто знает, что волшебница — одна из тех, кто поставляет карты для талисмана Адептов виртуальности «Цифровой набор для выхода в онлайн». В перерывах между изготовлением карт она делает зарисовки людей и видов Сети.

Советы по отыгрышу. Вы хотите быть среди первооткрывателей новых участков Сети и ради этого сотрудничаете со всеми магами без разбора, лишь бы побывать в их мирах и зарисовать окрестности. Вы всё и обо всём хотите знать первой, составить первую карту и первой поделиться этой информацией с другими. Вы верите, что свой вклад в развитие Сети должны внести как Конвенции, так и Традиции, а также по меньшей мере некоторые мародёры и нефанди. Есть участки Сети, которые вы отформатировали сами, а со времён членства в Конвенции вы сохранили способность кикать кибернавтов в технозону. Вам вполне комфортно даже в окружении технократов.

23

Эссенция: Узоров.
Природа: Фанатик.
Маска: Одиночка.
Конвенция: Итерация Икс.

Атрибуты:	Сила 3	Обаяние 2	Восприятие 4
	Ловкость 2	Манипулирование 4	Интеллект 3
	Выносливость 5	Внешность 3	Сообразительность 4

Таланты: Атлетика 1, Бдительность 3, Драка 1, Запугивание 2, Знание улиц 1, Интуиция 2, Хитрость 5, Шестое чувство 4.
Навыки: Исследование 3, Техника 3, Скрытность 2, Стрельба 1, Этикет 1.
Знания: Быт 3, Загадки 2, Компьютер 4, Медицина 1, Наука 2, Расследование 2.
Сферы: Жизнь 1, Материя 1, Начало 2, Разум 2, Связи 3, Силы 2.
Дополнения: Аватар 2, Морок 2, Судьба 3.
Арете: 3.
Сила воли: 9.
Квинтэссенция: 12.
Парадокс: 3.

Внешность. В «Провале разведчика» 23 всегда предстаёт в образе элегантного мужчины в смокинге. Он просто сидит в отдалении и ждёт, когда к нему обратятся.

Прошлое. 23 — поставщик информации на службе Технократии. Когда-то он был живым существом, но теперь в нём больше от машины, чем от человека. Что в качестве спящего, что в качестве мага, жизнь у него была безрадостной и одинокой. 23 рос под опекой фанатичной бабушки, которая вбила в него отвращение ко всему живому. Волшебник стыдится своего тела и склонен к вспышкам насилия, если его начинают захлёстывать эмоции.

Тело итератора хранится в хорошо защищённом бункере под фундаментом его дома в окрестностях Бойсе (штат Айдахо). Оно практически полностью кибернетическое. 23 постоянно подключён к своей компьютерной системе и проводит всё время в Цифровой паутине и Автохтонии. Раньше волшебник был отчаявшимся затворником, но Сеть подарила ему новую (виртуальную) жизнь.

Магам Традиций 23 продаёт достоверную информацию… по большей части. В основном она направлена против нефанди, мародёров или других Конвенций. Маг выжидает, пока ожидаемая выгода от дезинформации превзойдёт издержки. 23 входит в доверие, а затем предаёт его, но всегда подстраивает дело так, чтобы уже некому было разрушить его репутацию. Он предпочитает расправляться с врагами чужими руками. Если ему начинают угрожать, маг загружает в Автохтонию личное дело врага и даёт команду на его устранение.

Советы по отыгрышу. Завоёвывайте доверие никчёмных магов Традиций, а затем скармливайте им ложную информацию. Торгуйтесь за каждый байт информации до последнего. Никогда не смотрите в глаза собеседнику. Ведите дела с позиций холодной логики и избегайте всего, что способно вызвать эмоции. Верность, любовь, ненависть и даже дружба — опасные состояния из-за сильных чувств, которые они вызывают. Манипулируя противником, действуйте с осторожностью. Не позволяйте ситуации выскользнуть из-под вашего контроля.

Если герои заставят 23 почувствовать сильную эмоцию — страх, любовь, гнев, ненависть, симпатию — он потеряет самообладание. Ледяное спокойствие разобьётся в приступе паники. Он затрясётся и начнёт размахивать руками, пытаясь удержать чувства под контролем. Словно перепуганный ребёнок, он очень уязвим в этом состоянии и может выболтать какие-нибудь секреты.

Эйсид

Эссенция: Динамики.
Природа: Мученик.
Маска: Девиант.
Традиция: Пустые.

Атрибуты:			
	Сила 2	Обаяние 4	Восприятие 4
	Ловкость 2	Манипулирование 2	Интеллект 5
	Выносливость 2	Внешность 2	Сообразительность 3

Таланты: Бдительность 2, Знание улиц 3, Интуиция 4, Уклонение 1, Хитрость 1, Шестое чувство 4, Экспрессия 2.
Навыки: Исследование 2, Медитация 1, Скрытность 1, Стрельба 1, Техника 4.
Знания: Загадки 3, Компьютер 4, Космология 2, Медицина 1, Наука 1, Оккультизм 3.
Сферы: Время 1, Дух 1, Начало 2, Разум 2, Связи 2, Силы 2, Энтропия 1.
Дополнения: Аватар 5, Союзники 1, Судьба 5.
Арете: 3.
Сила воли: 7.
Квинтэссенция: 13.
Парадокс: 7.

Внешность. Эйсид выглядит сияющим ангелом с ирокезом и непонятными татуировками по всему телу.

Прошлое. Маг по имени Эйсид внешне дикий, но скромный внутри. Он страстно желает получить подлинную эзотерическую информацию. Эйсид от рождения наделён богатым потенциалом, но его гений зачах в удушающей и отупляющей домашней обстановке. Он рос в оторванном от культурной жизни пригороде без возможности раскрыть свои безумные озарения и поэтому начал искать выход в компьютерах и наркотиках. Он пробудился в онлайне и очутился в Цифровой паутине. С тех пор жизнь Эйсида уже не была прежней, как не были прежними наркотики и компьютеры.

Юноша — эпатирующий, но закомплексованный кибернавт, который и хотел бы совершить что-нибудь великое, но слишком жалеет себя. Вероятно, когда-нибудь он решит покончит с жизнью в космической вспышке славы. Джули, его младшая сестрёнка, присматривает за ним и пытается уберечь от наркотиков и Сети.

Советы по отыгрышу. По любому поводу уходите в псевдофилософствования, особенно если речь идёт о сексе, наркотиках, жестокости и рок-музыке. Старайтесь быть крутым, но иногда допускайте мальчишеские ошибки.

Калидескоп

Эссенция: Динамики.
Природа: Авангардист.
Маска: Бонвиван.
Конвенция: Адепты виртуальности.

Атрибуты:			
	Сила 2	Обаяние 3	Восприятие 3
	Ловкость 2	Манипулирование 4	Интеллект 4
	Выносливость 2	Внешность 3	Сообразительность 3

Таланты: Атлетика 1, Бдительность 2, Интуиция 2, Уклонение 1, Хитрость 2, Шестое чувство 3, Экспрессия 1.

Навыки: Вождение 1, Выживание 1, Исследование 2, Лидерство 1, Медитация 2, Скрытность 3, Стрельба 1, Техника 4, Фехтование 1, Этикет 1.

Знания: Быт 2, Загадки 4, Компьютер 4, Космология 4, Медицина 1, Наука 3, Оккультизм 2, Расследование 2.

Сферы: Дух 2, Жизнь 3, Материя 2, Начало 3, Разум 3, Связи 3, Силы 1, Энтропия 1.

Дополнения: Аватар 5, Морок 3, Наитие 2, Наставник 2.

Арете: 4.

Сила воли: 7.

Квинтэссенция: 12.

Парадокс: 8.

Внешность. В «Провале» нет единого мнения о поле и возрасте Калидескоп. Аватарки мага меняются, но он (или она) сохраняет неизменный колорит и приверженность миллиону ярких, искрящихся цветов при выборе виртуальной внешности. На одежде или украшениях Калидескоп всегда присутствует изображение ящерки-геккона. Стоит только ему (ей) подзадержаться в оффлайне, как кто-нибудь из завсегдатаев «Провала» непременно начнёт судачить про следующую аватарку Калидескоп.

При общении Калидескоп так же переменчив, как и при выборе внешности. Личность мага подстраивается под того, с кем он (она, оно?) разговаривает. Калидоскоп обожает экспериментировать.

Прошлое. То ли Калидескоп провёл в Цифровой паутине слишком много времени, то ли слишком часто подвергался безмолвию. Он (она, оно?) постоянно меняет аватарки. Ни на чём он надолго не останавливается и меняет с помощью квинтэссенции параметры своих виртуальных миров так же часто, как и аватарки. Возможно, в этом кроется секрет популярности Калидескоп в «Провале разведчика», впрочем, некоторые беспокоятся, что он (или она) дрейфует в сторону мародёров.

Советы по отыгрышу. Подстраивайте свою внешность и психику под окружающую обстановку. Вы не понимаете, ни зачем меняетесь, ни кем Вы были на самом деле, но это неважно. Только перемены имеют значение. Реал — лишь ещё один виртуальный мир, просто побольше многих. Вы охотно пробуете новое, чем оно непривычней, тем лучше. Излюбленное времяпрепровождение Калидескоп — телепатические разговоры с несколькими собеседниками.

Калидескоп предпочитает избегать стычек в Цифровой паутине, если только они не сулят совершенно новый опыт. С помощью Магии Связей в сочетании с Началом и Духом волшебник через специальный тракт вышвыривает неприятелей в Умбру, а ещё любит внедрять в разум противника более терпимый взгляд на жизнь.

Тайный агент Джон Каридж (отщепенец из Людей в чёрном)

Here's a man who lives a life of danger,
To everyone he meets, he stays a stranger,
With every move he makes, another chance he takes,
Odds are he won't live to see tomorrow.
(музыкальная тема киносериала «Тайный агент»)

Эссенция: Динамики.
Природа: Одиночка.
Маска: Авантюрист.
Конвенция: Продолжает ли он служить ЛвЧ???

Атрибуты:	Сила 3	Обаяние 4	Восприятие 4
	Ловкость 4	Манипулирование 3	Интеллект 4
	Выносливость 4	Внешность 2	Сообразительность 5

Таланты: Атлетика 3, Бдительность 3, Драка 3, Уклонение 3, Хитрость 5, Шестое чувство 3.

Навыки: Скрытность 6, Стрельба 5 (выдвижной лазер в указательном пальце), Техника 4.

Знания: Загадки 4 (да он сам загадка), Компьютер 5, Медицина 2, Наука 2, Расследование 5, Языки 1 (эсперанто).

Сферы: Время 3, Жизнь 3, Начало 2, Разум 3, Связи 4, Силы 4, Энтропия 2.

Дополнения: Аватар 4, Морок 5.

Арете: 4.

Сила воли: 8.

Квинтэссенция: 6.

Парадокс: 8.

На кого он работает? Что он натворил? Где его искать? Укрывшись под сенью серых в нравственном отношении корпоративных войн, подпитывая страхами бесконечные поиски истины, прокрадываясь по цифровым канатам Сети — когда незнакомец опасен и смерть близка, Джон Каридж рядом.

Внешность. Неприметная. Черты лица долго в памяти не задерживаются. Одежда простая, но зловещая: чёрный тренчкот, чёрные ботинки, чёрные джинсы, чёрная рубашка, чёрная федора и белые носки (эту свою слабость он тщательно скрывает). Укрывшись в тени, агент словно дышит спокойствием, но это лишь видимость, так как в любой момент он может обрушить на врага безграничную энергию.

Прошлое. Тайный агент Джон Каридж! Одного имени достаточно, чтобы нагнать страху как на техномагов, так и на традиционалистов. Каридж посылает отчёты и коллективным разумам Людей в чёрном, и в новостные шлюзы Адептов виртуальности, но для обывателя его истинные цели остаются загадкой. Похоже, что он выходит на задание для Людей в чёрном и при этом сливает Адептам виртуальности информацию про сверхъестественные происшествия. (Ага! Ну точно двойной агент!) Он заводит наиболее буйных адептов в западню (двойной двойной агент!), а позже освобождает часть из них (тройной!), помогая предателям Людей в чёрном (четверной!) внедриться к Адептам (пятерной!) и угодить в подготовленную им же ловушку (!!!), и пока он не сделает следующий ход, конца и края этому не будет.

Так на кого же он работает? Большинство уверено, что Джон Каридж верен только себе. Без лишних слов он делает своё дело, наблюдая за разворачивающейся войной Восхождения. Безжалостно добывая информацию, он хочет постичь суть конфликта, который выходит за рамки разумения большинства. Возможно, загадочные махинации Кариджа — лишь способ углубления собственных знаний… возможно, он следует каким-то мучительным путём

к личному Восхождению… возможно, агенту настолько осточертели шпионские мерзости, что он просто решил устроить бедлам — мир никогда не узнает.

Советы по отыгрышу. Как всё было на самом деле: тайный агент Джон Каридж добивался своего, несмотря на цену, и стал легендой Людей в чёрном. Но шпионская жизнь в конце концов его доконала. Он наводит такой сильный Морок, что иногда сам не знает, что делает. Джон Каридж потихоньку превращается в ожившего героя бульварных романов; жажда «подвигов» и «приключений» привела агента к тому, что он продаст и предаст всех и вся ради острых ощущений. Смешайте две части ангста с одной частью Дока Сэвиджа[2], и получите точное представление о Джоне Каридже.

Агент Каридж нередко делится важными новостями с участниками войны Восхождения, на какой бы стороне они ни сражались. Благодаря эффектной практике, сочетающей Энтропию 2, Связи 4 и Время 3, агент Каридж частенько оказывается в «Провале разведчика», когда больше всего нужен, даже если на самом деле находится где-то ещё. По причине манипуляций со временем и пространственной билокации установление его местоположения в пространственно-временном континууме становится нелёгкой задачей. Желающий получить от Джона Кариджа некоторую информацию, должен подумать, на кого агент работает в данный момент и что заставило его выдать критически-важные данные.

Тем не менее, похождения агента ограничиваются не только пространствами Цифровой паутины. Откуда бы ни раздавался пленительный зов приключений, куда бы ни влекла бесконечная кавалькада захватывающих событий, намерения Джона Кариджа остаются загадкой для всех, кроме него самого. Наблюдая за йети на затерянных склонах Гималаев, неся бензопилы по стальным коридорам космических кораблей *Qui La Machinæ* или укрывшись в тени «Провала»… приключения зовут его, и Джон Каридж не может устоять.

Астарта

Эссенция: Изначальности.
Природа: Мечтатель.
Маска: Директор.
Традиция: Сыны эфира.

Атрибуты:			
	Сила 2	Обаяние 2	Восприятие 4
	Ловкость 3	Манипулирование 4	Интеллект 4
	Выносливость 3	Внешность 3	Сообразительность 4

Таланты: Бдительность 1, Запугивание 3, Интуиция 2, Уклонение 1, Хитрость 1, Шестое чувство 2.

Навыки: Исследование 3, Лидерство 1, Медитация 1, Скрытность 2, Стрельба 1, Техника 3, Этикет 1.

Знания: Быт 1, Загадки 3, Компьютер 4, Космология 4, Медицина 2, Наука 2, Оккультизм 2, Расследование 1.

Сферы: Время 2, Дух 3, Жизнь 1, Материя 1, Начало 3, Разум 3, Связи 3, Силы 3.

Дополнения: Аватар 3, Библиотека 4, Морок 2, Талисман 5.

Арете: 4.

Сила воли: 8.

Квинтэссенция: 9.

Парадокс: 4.

Внешность. Аватарка Астарты в Сети представляет собой женщину с превосходно смо-

2 Герой одноимённой серии бульварных романов.

делированной фигурой и космической черноты волосами и кожей, по которым кружатся звёзды, планеты, луны и кометы. Если надолго задержать на ней взгляд, будет казаться, что небесные тела движутся по бескрайнему пространству внутри её тела.

Прошлое. Астарта всегда восхищалась произведениями таких авторов, как Герберт Уэллс, Жюль Верн, Эдгар Берроуз и других. Долгие годы она мечтала проплыть по каналам Марса, перенестись в прошлое или погрузиться в потаённые глубины океана. Откровения космической эры о необитаемости других планет солнечной системы разбили её детские мечты.

Астарта приняла твёрдое решение воссоздать научные фантазии из любимых книжек, раз ей не суждено открыть их взаправду. Её Аватар пробудился, и она вышла на контакт с загадочным созданием, представившемся как доктор Солярис. Под его руководством девушка смастерила из выброшенных на помойку электронных ламп и антенных устройств, которые уже не годились для современных компьютеров, внушительную электронно-вычислительную машину. Когда монструозный агрегат был готов, он занял добрую часть заброшенного склада (этот талисман работает подобно компьютеру-талисману «Вундеркинд» из основной книги правил «Восхождения»). Внезапно Астарта получила доступ к колоссальным объёмам информации и открыла для себя Цифровую паутину — место, где все её фантастические миры могут стать реальностью.

Познания Астарты чрезвычайно широки, и поэтому она считает себя астральной богиней. Приступы безмолвия повредили её разум. Волшебнице кажется, будто она правила солнечной системой тысячелетия назад, а неведомая сила лишила большинство планет эфира и погубила её детей, обитавших на них. Землянам посчастливилось уцелеть. В подчинении у Астарты находится несколько Прядильщиков рун, которых она с удовольствием спустит в бою на противника.

Советы по отыгрышу. Вы — одна из изначальных сил вселенной, воплощение всего мироздания. К вам обращаются за советом и помощью. Вы поможете при условии, что вам вернут часть квинтэссенции, которой вы некогда наполнили вселенную.

Ночной Ветер

Эссенция: Исканий.
Природа: Архитектор.
Маска: Одиночка.
Традиция: Адепты виртуальности.

Атрибуты:			
	Сила 2	Обаяние 2	Восприятие 5
	Ловкость 2	Манипулирование 4	Интеллект 4
	Выносливость 5	Внешность 3	Сообразительность 5

Таланты: Бдительность 4, Знание улиц 2, Интуиция 4, Уклонение 3, Хитрость 3, Шестое чувство 4.

Навыки: Вождение 2, Исследование 3, Медитация 1, Скрытность 5, Стрельба 1, Техника 5, Фехтование 1.

Знания: Загадки 3, Законы 2, Компьютер 5, Космология 2, Медицина 1, Наука 3, Расследование 4.

Сферы: Время 1, Дух 2, Жизнь 1, Начало 3, Разум 3, Связи 3, Силы 2, Энтропия 3.

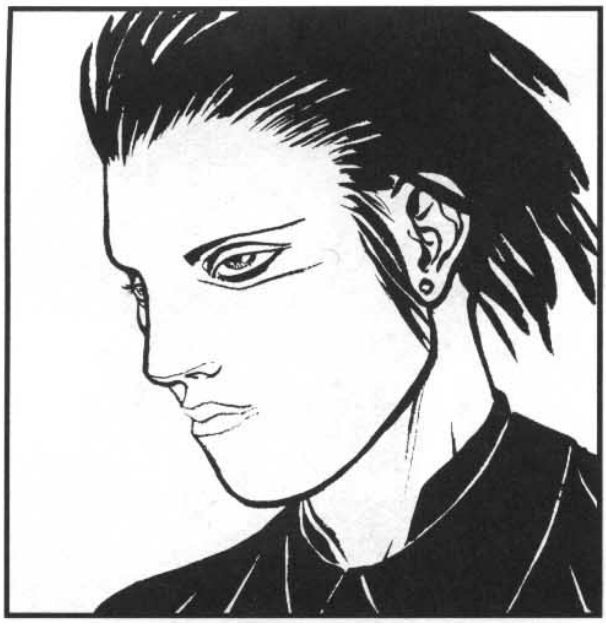
Дополнения: Аватар 5, Морок 5, Талисман 2.

Арете: 6.

Сила воли: 10.

Квинтэссенция: 14.

Парадокс: 3.



Внешность. Ночной Ветер неизменно облачён в чёрное и носит угольно-чёрный плащ. Он может похвастаться чёрными волосами и глазами, а также средним (5'10″) ростом. Его движения и внешний вид естественны, словно его аватарка просто воссоздаёт настоящую внешность.

Прошлое. Ночной Ветер мечтает создать нечто большее, чем есть Цифровая паутина в настоящий момент. Сеть представляется ему рябью, которая расходится по обширному океану космоса. И он хочет добраться до берегов этого океана. Выйти на них, пройти насквозь и обойти по кругу. Согласно его представлениям о Связях, пространство иллюзорно и должен быть способ мгновенно перенестись куда угодно. Ночной Ветер ещё ищет пути достижения своей мечты, но интуитивно понимает, что придётся менять парадигму реальности целиком. Он хочет стать тем, кто развенчает Коперника и Технократию; и его фанатический жар проявляется во всём, что он делает. Вера волшебника в себя столь сильна, а интеллект совершенен, что он может оказаться прав.

Советы по отыгрышу. Вы лучше прочих, но стараетесь относиться к окружающим так, как они сами относятся в вам. Некоторые кибернавты считают вас напыщенным позёром в стиле Капитана Фидбэка. У них явные проблемы с верой в себя. Вы заслужили репутацию человека, который может раздобыть любую информацию, поэтому люди приходят за необходимыми сведениями именно к вам.

Вооружённые конфликты — пустая трата времени. В Сети Ночной Ветер предпочитает уходить от противника с помощью Связей. Бывалый хакер, он обладает доступом к бесчисленному множеству скрытых трактов и виртуальных миров. Куча людей ходит у него в должниках. Большинство виртуальных миров волшебника — готичные мегаполисы в киберпанковском стиле, где он занимает место самого главного директора в самой крупной мегакорпорации. Никто не знает тракты Цифровой паутины лучше Ночного Ветра, поэтому он получает дополнительный успех при навигации по Сети.

Предполагается, что Ночной Ветер станет эпизодическим наставником или союзником попавших в Цифровую паутине персонажей, но не их соперником. Если поработать с ним подольше, он может и поделиться с ними своей мечтой.

Тимоти Блэкард («Микроволк»)

Эссенция: Нет.

Природа: Одиночка.
Маска: Брюзга.

Атрибуты:			
	Сила 1	Обаяние 3	Восприятие 3
	Ловкость 3	Манипулирование 4	Интеллект 3
	Выносливость 2	Внешность 2	Сообразительность 4

Таланты: Атлетика 2, Бдительность 3, Драка 3, Запугивание 1, Знание улиц 3, Интуиция 2, Уклонение 4, Хитрость 3.

Навыки: Выживание 2, Скрытность 2, Стрельба 1, Техника 4, Этикет 2.

Знания: Загадки 2, Компьютер 4, Космология 3, Медицина 1, Наука 2, Оккультизм 1, Расследование 2.

Сферы: Отсутствуют. Вместо них см. специальные умения ниже.

Дополнения: Обряды 3, Ресурсы 3, Фетиш 4.

Арете: 5.

Сила воли: 7.

Квинтэссенция: Нет.

Парадокс: Нет.

Внешность. Ну очень низенький; так что даже шея затекает, когда смотришь на него сверху вниз. Но не дайте этим мыслям отразиться на лице — Тимоти не упустит даже малейшего намёка на пренебрежение. А ещё постарайтесь подавить усмешку при взгляде на ковбойские ботинки, грязные джинсы и чёрный галстук на белой рубахе. Да, он смехотворно короток и приземист, чтобы походить на городского ковбоя даже с потасканным лицом и сыромятным плащом-пыльником. Но стоит Микроволку покрыться шёрсткой, и он сможет заглянуть вам в глаза, приподнять край шляпы и свернуть вам голову молниеносным движением.

Прошлое. Микроволк — рождённый людьми оборотень из племени Стеклоходов. Он оказался выродком — отвратительным карликом с грубым звериным лицом. Родители сбагрили Тимоти в детский дом, где его нашли и спасли Стеклоходы. Несмотря на то, что Микроволк — хомид (т. е. был рождён людьми), многие оборотни принимают его за метиса (т. е. результат кровосмешения) и чураются общения. Товарищей по стае не волнует, как он проводит свой досуг, поэтому у него есть время доказать кое-что окружающим.

Сколько Блэкард себя помнит, он разбирал вещи, чинил их и разбирал опять. После всей этой слесарной возни, компьютеры показались логичным продолжением. Решая проблемы головой и компьютером (не говоря уже про исключительное своеобразие), Тимоти завоевал некоторое уважение соплеменников. Он вышел в Кибермир и наткнулся на тракт, который вывел его в Цифровую паутину. Оказалось, что в Сети люди менее склонны к предрассудкам, чем во внешнем мире, поэтому она стала для Блэкарда вторым домом.

Несмотря на то, что вопрос роста для Тимоти чрезвычайно болезненный, он специально предстаёт в Сети короче, чем есть на самом деле. Он специально даёт людям принять себя таким, какой есть, а не таким, каким хочет казаться. Обычно когда Блэкард превращается

в Сети, он остаётся небольшим, как в физическом мире, но иногда он позволяет себе удовольствие стать громадным кровожадным чудовищем.

Советы по отыгрышу. Вы сердиты. В лотерее жизни вы вытянули короткую спичку. Впрочем в последнее время дела идут в рост (простите за каламбур), да и всегда можно поглядеть на людей сверху вниз в Криносе (форме человековолка). И всё-таки у Геи перед вами должок, и расплачивается она за него Сетью. Если дело дойдёт до драки (а оно дойдёт, если высказаться про ваш рост), вы будете измываться над неспособным поймать вас противником, а когда представится возможность — ударите. И нет, вам не кажется, что драка бывает слишком грязной.

Специальные умения. Как и все оборотни, Тимоти посещает Цифровую паутину только в режиме полного погружения. При смене форм его Физические Атрибуты вырастают до Силы 5, Ловкости 4 и Выносливости 5. Он переходит в мир духов с помощью Арете и обладает подобием Духа 3. Благодаря Ярости Микроволк может ударять когтями до трёх раз в ход.

Для рассказчиков, которые пользуются книгой правил «Апокалипсиса»: Микро — хомид-рагабаш первого Ранга из племени Стеклоходов и лагеря Случайные прерывания. Его Дары включают Запах человека, Вскрытую печать, Подчинение простого механизма и Слепое пятно. Также он знает обряды посвящения талисмана, очищения, покаяния и пробуждения духа. У Тимоти Ярость 3.

Взгляды на «Провал разведчика»

Суть «Провала разведчика»

There is a lake between sun and moon
Not too many know about
In the silence between wonder and doubt.
(Rush, “Between Sun and Moon”)

«Провал» может играть в хронике очень разную роль. Здесь кибернавты встречаются и обмениваются информацией. Бар может стать хорошей отправной точкой для историй про Цифровую паутину, в нём же можно познакомиться с новыми персонажами, в том числе и со спящими. Также заведение может быть штаб-квартирой тайной организации магов, которая стоит выше разделения на Технократию и Традиции. Но в конечном итоге суть «Провала разведчика» зависит только от желания рассказчика.

Мнения о «Провале»

- Нефанди. «Провал разведчика» служит нам более чем подходящим прикрытием для совращения и поглощения Аватаров слабаков. Мы можем укрыться в «Провале» среди братьев и спящих. Мы можем добраться до спящих через конференции и чаты. Благодаря компьютерным сообщениям мы можем искушать множество пользователей. А в том, чтобы прохаживаться среди техномагов и магов традиций, есть своё извращённое удовольствие. Только не светитесь: если что и сподвигнет Технократию стереть «Провал» в порошок, то это будет чрезмерное обилие нефандусов.
- Мародёры. Удовольствия виртуальной сказки меркнут по сравнению с истиной. Вся эта Цифровая паутина — лишь невод, гигантский захлопывающийся невод для множества трепыхающихся рыбёшек. О бедные спящие, они молятся на Сеть, но не видят, как над ними

завис Паук, изготовившийся к атаке.

• Технократия. Мы согласились с необходимостью существования «Провала разведчика». Мы ожидаем, что популярность веб-конференций и онлайн-сервисов научит людей во всём полагаться на технику. И пока мы позволяем бару существовать, мы должны использовать его также для того, чтобы раскрыть замыслы Традиций.

• Адепты виртуальности. «Провал разведчика» и его авантюрно-романтический дух — привычная для нас обстановка. Каждую свою вылазку в «Провал» мы можем примерять новые обличья и маски. Здесь всегда в избытке новых комнат и людей, с которыми можно завести знакомство и объединить усилия. Это место — то, какой и должна быть виртуальная реальность.

• Прочие Традиции. «Провал разведчика» — лучшее, что есть в Цифровой паутине. Это убежище от Технократии и возможность отдохнуть от гиперскоростей внешнего мира. Тасс здесь бесплатен, а самое крутое — ты никогда не знаешь, кого или что встретишь, увидишь, узнаешь, испытаешь...

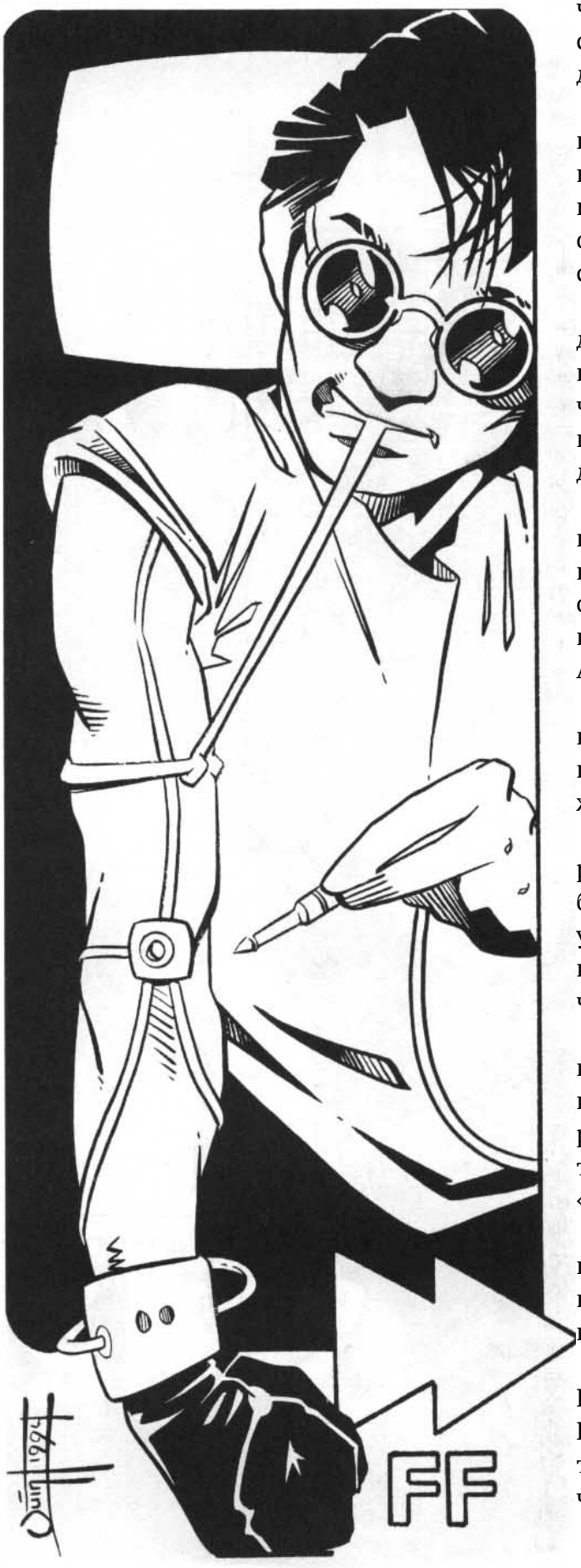
Слухи из «Провала разведчика»

Слухи и обрывки информации, частью правдивые, а частью — нет, — это валюта «Провала». Вот набор слухов, которые герои могут купить или подслушать за баром.

• Нефанди завладели «Провалом». С его помощью они натравливают Традиции и Технократию друг на друга, чтобы в процессе совратить и тех и других.

• Эй, выбирай слова тщательно. «Провал разведчика» был создан и управляется Новым мировым порядком. Они отслеживают все разговоры и каждый байт входящих и исходящих данных. Люди в штатском собирают всё это, чтобы использовать против Традиций.

• Мародёры хотят обрушить всю Сеть. Прежде чем уйти из Технократии, Адепты виртуальности заложили в «Провал развед-



чика» безотказные программы, которые способны на это. Сбой может даже повредить Фрактальную паутину.

• Вам реально стоит держать под контролем своих маньяков. А ещё на нас пеняете. Слышал про известного серийного убийцу. Ну ты сам заешь — эвтанатос-отступник, который высасывает квинтэссенцию из узора жизни своих жертв.

• Необходимо их перехватить! Нельзя дать им добраться до туда! Как это не понимаешь, о чём я говорю? Всем известно, что до закрытия проекта SETI часть космоинженеров послала свои аватарки к звёздам.

• Видал этих с Ближнего Востока? Могущественную группу магов, которые путешествуют по Цифровой паутине. Раньше они были девятой Традицией, пока Адепты виртуальности не заменили их. И они этого Адептам не забыли.

• Космоинженеры хотят примкнуть к Традициям. Они собрали команду переговорщиков и намереваются просить убежища у Совета девяти. Уже совсем скоро.

• Технократия переделала стаю оборотней в покрытых технофетишами кибертварей и выпустила их в Цифровую паутину. Пока с ними не разберутся, эта стая питбулей может многого натворить, так что будь осторожней.

• И кто будет смеяться последним в этот раз? Капитан Фидбэк виртуальной персоной застрял на дальних рубежах Цифровой паутины. Предположительно, он потерялся на борту космического зонда «Вояджер».

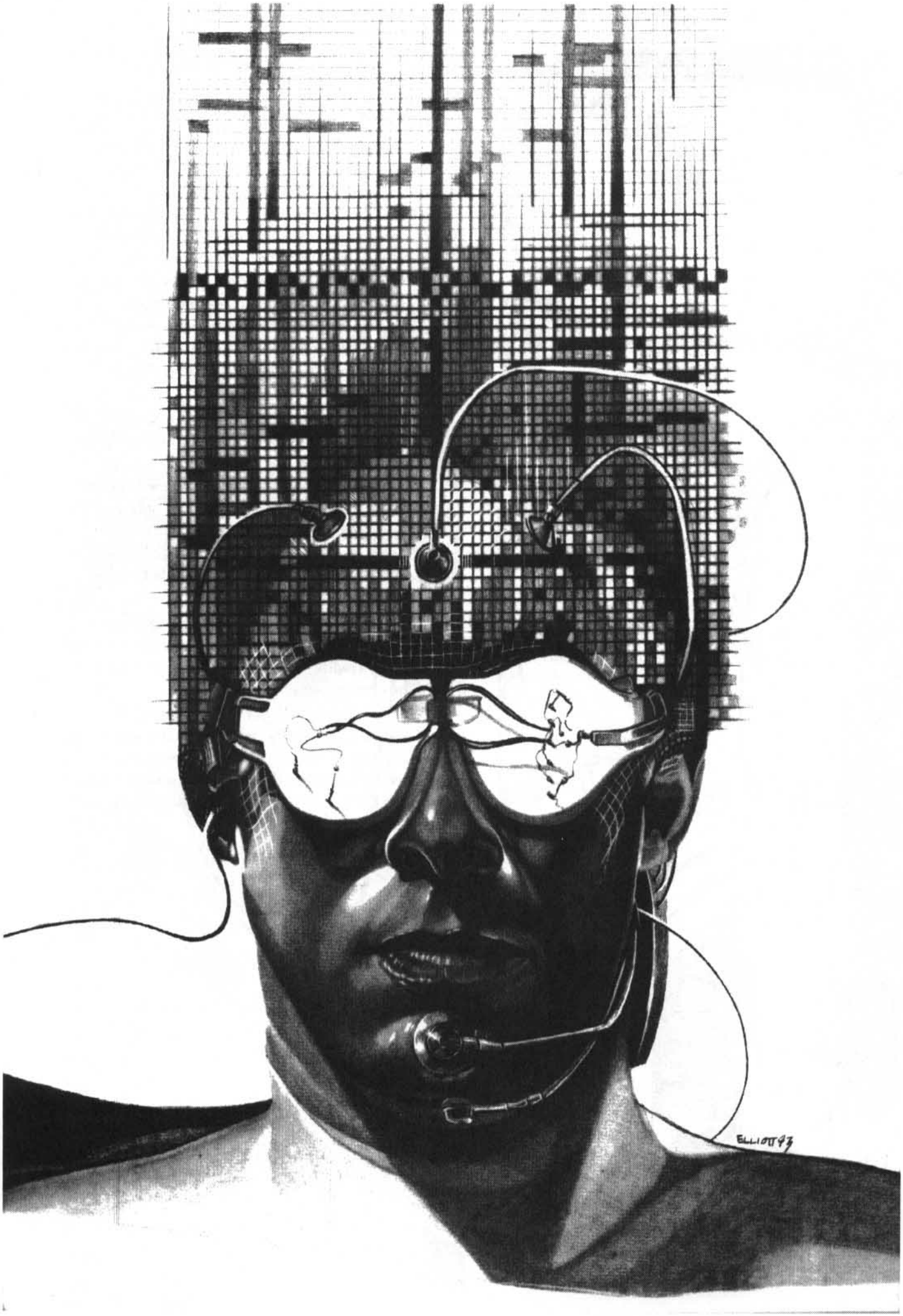
• При желании мы могли бы ударить по Технократии. Есть три бэкдора, которые ведут из свалок в часовню Null-B. Каменные морды даже не успеют ничего понять.

• Нефанди подчинили себе целую Конвенцию. Я слышал, будто это Итерация Икс. Если их не остановить, вся Технократия примкнёт к нефандусам, чтобы уничтожить мироздание.

• Некоторые маги живут дольше от-

ведённого их телам срока, навсегда переместив Аватар и сознание в Цифровую паутину. Возможности таких цифровых личностей превосходят силы простых магов.

- Секрет Восхождения в том, чтобы жить Восхождением, а не искать единомоментного преображения.
- Компьютеры видят сны. В Сети есть тракт, который ведёт напрямую в миры грёзы. Иногда электронные химеры из Грёзы выскакивают в Сеть через тракты. Сны компьютеров порождают маленькие разумы, которые свободно передвигаются в виде аватарок. Они проходят тест Тьюринга и неотличимы от человеческого интеллекта. И даже могут форматировать Девственную Сеть.
- Я тебя, случаем, раньше не встречал? В одном из других твоих обличий, быть может? Берегись! Маги, которые играют слишком много ролей в Цифровой паутине, неизбежно сходят с ума. Ты же не хочешь завильдеть, верно я говорю?
- Где-то на просторах Цифровой паутины один маг воссоздал всё сущее в колоссальном виртуальном мире. И он лучше реальности.
- Арканум знает о нашем существовании. Держись от них подальше. Они безобидны, но само их присутствие способно накликать на тебя Парадокс.
- Отдельные спящие не подвержены действию Магии. У некоторых из них есть что-то вроде анти-магического Аватара. Именно на них может держаться Парадокс.
- Есть тайная организация магов, для которых все философские взгляды имеют право на существование. В неё входят технократы, маги традиций, мародёры и прочие. Говорят, это местечко — их рук дело.
- Инкарна Таракан устроил в Сети домен для себя и своих оборотней-стеклоходов. Будь бдителен: его служители повсюду, они шпионят и потихоньку берут верх. Я видел, как мелкий дух крутился возле «Провала» и подслушивал разговоры.


ELLIOTT 93

Глава III. Рекурсия

Автор: Джон Купер

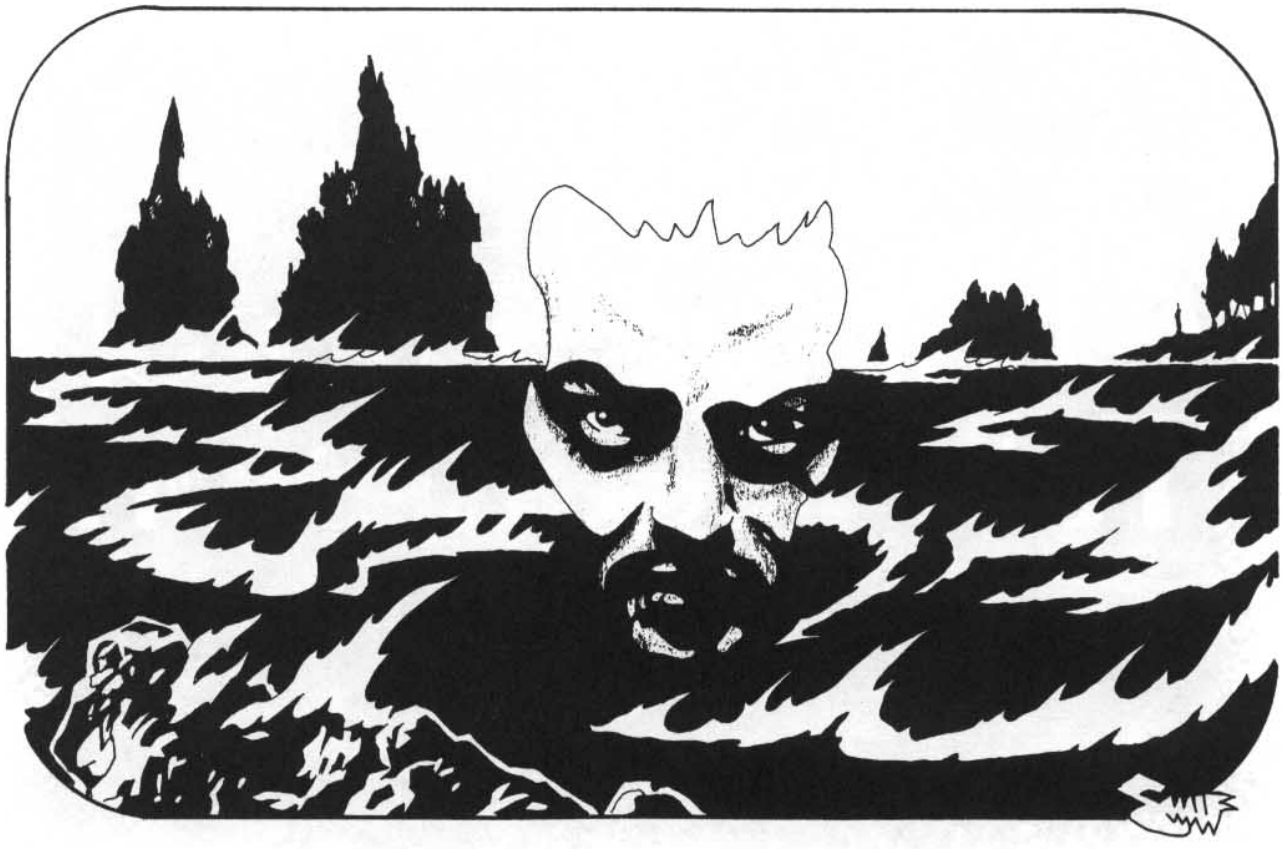
Теперь давайте взглянем ещё на один способ рекурсивного устройства мира.

(Даглас Хофштадтер, «Гёдель, Эшер, Бах: эта бесконечная гирлянда». Пер. Марины Эскиной)

«Рекурсия» — история, в которой персонажи должны «хакнуть» чужой мир Парадокса, чтобы проникнуть внутрь и спасти попавшего в него человека. На первый взгляд это обычная поисково-спасательная миссия, но на поверку герои окажутся затерянными в мире, настолько же реальном и убедительным, как сама Сеть. Границу между фактической реальностью и виртуальностью и без того нелегко провести, но для героев этой истории она окажется безнадёжно размытой.

Как провести эту историю

«Рекурсия» — это приключение без жёсткой структуры для любого числа персонажей из любых Традиций. Начальной точкой служит «Провал разведчика», так что у героев должна быть возможность выхода в Цифровую паутину. Основная часть сюжета проходит в мире Парадокса фон Неймана, который на самом деле лежит по касательной к Сети.



Структура истории позволяет включить в её контекст любое число побочных сюжетов. Такие эпизоды могут либо быть частью спасения фон Неймана, либо отвлекать от него. В любом случае они должны заставить задуматься, как действия персонажей в мире Парадокса скажутся на «реальности». Само собой, как и почему они повлияют (если повлияют вообще) на Цифровую паутину, решать рассказчику. Например, эпизод, в котором героям не удаётся спасти «Провал разведчика» от разрушения, может повториться (в меньших масштабах) с настоящим баром — персонажи узнают, что за время их отсутствия необъяснимая перегрузка Сети сделала все аватарки посетителей одинаковыми (разве это не прелесть?).

Сюжет

Подоплёка: что происходит?

В затерянной в глубинах Сети часовне одержимый мастер эфира пытается постичь Восхождение. Более двадцати лет доктор Джон фон Нейман работал без передышки над созданием и совершенствованием искусственного интеллекта. Результатом его величайших усилий и тайных разработок стала модель искусственного интеллекта с массово-параллельной архитектурой по имени РОУЗ. Изготовленная целиком из «разумного кремния»™ РОУЗ была самым амбициозным проектом фон Неймана. И пусть по большому счёту она была ещё одной программой, работающей в Сети, это нисколько не умаляет её уникальности. Благодаря впечатляющему использованию Магии Связей, фон Нейману удалось распределить вычислительные мощности по изрядной части Цифровой паутины и нивелировать таким образом действие уайтаутов (см. главу I).

По сути, РОУЗ создавалась с единственной целью — «разрешать» логические противоречия и математические парадоксы. Доктор фон Нейман видит ключ к Восхождению в избавлении от Парадокса. Для подготовки реальности к тому, чтобы его творение смогло решить такую неразрешимую логическую задачу, фон Нейману требовалось влить в РОУЗ колоссальные объёмы квинтэссенции из Цифровой паутины. Доктору удалось избежать надвигавшегося сбоя системы, но природа намеченной им цели была столь парадоксальна, что духи Парадокса пленили его, как только РОУЗ получила первую задачу. Фон Нейману не составило труда понять, где он оказался, и доктор твёрдо решил, что выбраться из мира Парадокса он сможет только закончив дело, которое и послужило причиной его пленения. С каждой последующей попыткой построить РОУЗ и решить все проблемы с её помощью, доктора забрасывало на всё более глубокий слой мира Парадокса.

Сам мир Парадокса не отличается от обычной Сети за исключением пары моментов. Во-первых, РОУЗ ещё не готова: на каждом следующем слое фон Нейману приходится строить её заново. Во-вторых, время ощущается иначе. Одна секунда в мире Парадокса в реале соответствует только микросекунде. Таким образом, пока в мире Парадокса проходит две недели, в реале пролетает немногим больше секунды. Этот эффект рекурсивно умножается на каждом слое. Так, микросекунда на первом слое равна секунде на втором и так далее. Вселенные живут, умирают и возрождаются сотни раз на четвёртом слое мира за время, которого в реале хватает только чтобы секундная стрелка часов передвинулась на следующее деление.

Фактически из этого следует, что герои могут пробыть в мире фон Неймана сколько захотят, а по возвращению окажется, что всё прошло за мгновение. Более того, в мире Парадокса не стареют. Маг может провести там два тысячелетия и не постареть даже на день. По этой причине у фон Неймана было в избытке времени, чтобы стать выдающимся мастером на каждом слое, в который он попадал.

По иронии судьбы, фон Нейман со своей РОУЗ сам уготовал себе эту рекурсивную западню, создав мир Парадокса и его духов. Многие маги придерживаются теории, будто Парадокс порождается подсознанием самого волшебника, а духи Парадокса служат воплощением внутренних границ, которые он не может (или не дерзает) пересечь. Споры по этому вопросу не утихают столетиями и никто ещё не добрался до истины (кроме духов Парадокса, а они не скажут), но если эта теория верна, фон Нейман создал виртуальную тюрьму собственным упрямством и гордыней. И пока он не признает, что не всесилен, он не сможет из неё освободиться.

За исключением ученика фон Неймана Бертрана Жерара, исчезновение доктора ещё никто не заметил. Жерар не понаслышке знаком с РОУЗ, но не знает про её истинное назначение. Фон Нейман никого не посвящал в цели своего проекта, зная, что встретит сопротивление со стороны едва ли не всех коллег. При этом доктор занимает видное положение в своей Традиции, которой будет отчаянно недоставать его талантов, если тот останется в своей темнице навсегда. Более того, агенты Технократии не упустят случая завладеть часовней фон Неймана, узнай они, что доктор заперт в мире Парадокса. Если труды фон Неймана попадут в руки Технократии, Сынам эфира будет нанесён страшный удар. У доктора множество друзей, а героям всегда полезно иметь парочку услуг в запасе…

Со своей стороны, Бертран Жерар не поддаётся панике. Он лично видел удивительное исчезновение фон Неймана, но не уверен до конца, что дело в Парадоксе. У него есть обоснованные подозрения на этот счёт, но нет идей, что могло бы вызвать такую отдачу. К тому же обстоятельства пропажи были необычны и могут свидетельствовать о разведоперации технократов. Жерар понимает, что ему нужна помощь в поисках наставника, и первым местом, куда он решает заглянуть, становится «Провал разведчика».

На начало истории фон Нейман снова трудится над созданием РОУЗ в своём мире Парадокса. Насколько глубок слой, на котором находится доктор, зависит от того, как быстро игроки найдут способ спасти его. Следует устроить всё так, чтобы герои, разгадав ключ к спасению, отыскали пленника на следующем слое.

Тема

Хотя история предоставляет интригующую возможность попасть в чужой мир Парадокса, в неё заложена более глубокая и неочевидная тема — цена могущества. Выдающийся сын эфира доктор фон Нейман (правильное произношение — фон Нойман) уверен, что единственный путь к Восхождению лежит через устранение Парадокса. Фон Нейман — выдающийся человек, наделённый немалым могуществом, но гордыня приводит его к катастрофе. Подобно многим мастерам Магии он одержим желанием навязать реальности своё видение Восхождения. Рекурсивное погружение во всё более глубокие слои созданного им мира Парадокса — целиком и полностью его заслуга. Единственный способ освободиться — признать ошибочность своих убеждений, но доктор упрямо продолжает бесполезные попытки и вряд ли найдёт истину самостоятельно.

Цель истории — найти фон Неймана в мире Парадокса и вытащить его обратно. Необходимость проникнуть в его темницу может показаться пугающей, но на самом деле самое сложное — убедить доктора, что ради свободы ему придётся отказаться от своих взглядов на Восхождение. И сами герои должны будут не только определиться, что для них значит Восхождение, но и решить, каким должен быть подход к достижению этого возвышенного состояния.

Настроение

Эта история пропитана духом героического и невероятного. Персонажи возложили на себя похвальную задачу по спасению выдающегося мастера, но при этом ныряют в невероятные пейзажи мира Парадокса фон Неймана.

Первая сцена

В «Провале разведчика»

Заурядная ночь в «Провале разведчика». Вон в том углу кто-то пытается сбыть военные тайны. За книжным шкафом пара торговцев микроэлектроникой сравнивает спецификации новейших чипов для взлома кодов. А за баром какой-то гендир смакует самые дорогие, модные и высокооктановые напитки. Информация переходит из рук в руки, а цифровой ток течёт рекой. Заурядная ночь в «Провале разведчика».

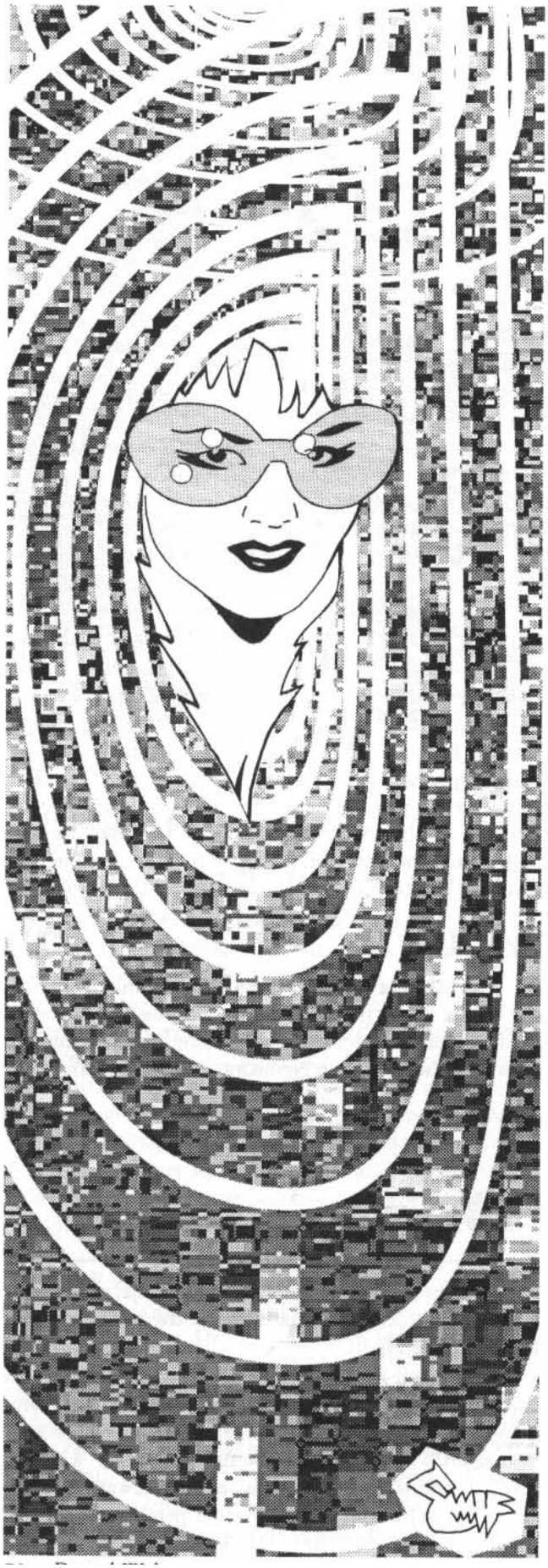
Как только герои устраиваются в баре поудобнее, к одному из них подходит незнакомец и заводит разговор, будто с закадычным другом:

«Эй, имярек, сколько лет, сколько зим? Чертовски приятно встретить тебя спустя все эти годы! Как движется тот проект в SimTech? Что, опять тебя прокинули с повышением?» Проигнорировав робкие попытки узнать «а ты кто такой, вообще?», мужчина поворачивается к следующему персонажу и начинает выкладывать информацию более персонального характера. «Мисс имярек, рождённая 29 июля 1960 г. На двух последних президентских выборах числилась в республиканских списках избирателей, но в прошлом году голосовала за мэра-демократа. В Сети ты представляешься пятью разными никами, и никто не знает, что ты и леди Годива — одно лицо». Само собой, этот диалог должен строиться на фактах из биографий ваших персонажей. С первым протагонистом Жерар будет держаться по-дружески, но со вторым возьмёт абсолютно серьёзный безэмоциональный тон. Чтобы они не расслаблялись раньше времени, Жерар обратится ещё и к третьему.

Этот незнакомец — Бертран Жерар, который пытается привлечь внимание персонажей знанием деталей их личной жизни. Эти детали он узнал, взломав архив базы данных Сторожевой башни Нового мирового порядка. Без лишних сомнений дайте Жерару любую информацию о героях, которая могла бы (или должна бы) быть у Технократии. Объём доступной Жерару информации определяется правдоподобностью и драматическими соображениями. Чем интимнее подробности, которые излагает Бертран, тем более угрожающий оборот принимает сцена встречи и тем сильнее игрокам не терпится узнать, кто это такой и чего он хочет.

Когда персонажи уже будут готовы сорваться и решить дело силой, Жерар замолкнет. Тем, кто сделает успешный бросок Восприятия + Шестого чувства (сложность 7), становится кристально ясно, что Жерар пытается скрыть волнение и тревогу. Вполголоса он представляется: «Меня зовут Бертран Жерар. Прошу извинить за обстоятельства нашего знакомства, но донести до вас, что это вопрос жизни и смерти, было для меня настоятельной необходимостью. Кажется мне, я вполне добился вашего внимания. Обещаю объясниться целиком и полностью, если вы в свою очередь пообещаете принять во внимание моё отчаянное воззвание о помощи».

Жерар изо всех сил старается проявить искренность и действительно собирается сдержать обещание, но пока герои не согласятся с его условиями, ничего им не скажет. «Идёмте



в мою часовню, и там я всё объясню». На все вопросы он будет лишь повторять, насколько для него важна их помощь. Единственный вопрос, на который можно получить ответ — «Почему мы?» — и он таков: «Потому что вы ещё не закоснели в своих мнениях; вы ещё не знаете, что такое невозможно, и поэтому вам по плечу совершить невозможное... К тому же вы лучшие посвящённые, которых я смог найти». Безусловно, игроки будут сыпать вопросами, вроде, «Ну и что требуется сделать?» и «Какой нам в этом интерес?», но Жерар отмахнётся от них всех и потащит для обсуждения деталей в свою часовню. «Ни за одним местом Сети не следят так, как за этим баром. Обсуждать здесь дела — форменное безрассудство».

Часовня фон Неймана

Если герои соглашаются идти за Жераром, он отведёт их в часовню фон Неймана, чья защита от прослушки практически непроницаема. Часовня находится в уединённом мире Горизонта, до которого можно добраться только через одну-единственную точку доступа в Массачусетском технологическом институте, и пароль к ней знают только фон Нейман и Жерар. Чтобы открыть точку доступа, маг должен применить практику Разума 3 (сложность 7), которая мысленно отсылает программе-демону, защищающей точку доступа, серию ключевых слов. Получив фразу «любопытные зелёные идеи спали неистово», демон инициирует практику Связей, которая переносит всех присутствующих в часовню.

Часовня — место удивительное. Фон Нейман запитал её мощнейшим потоком квинтэссенции, собранным в Сети с помощью Магии Связей. Гостю часовня представляется состоящей только из одной комнаты, но в действительности их целое множество, собранное в одном месте билокацией. В каждой комнате всегда по два прохода (называемых портами): порт

ввода и порт вывода. Достаточно представить себе комнату, и пор вывода сконфигурируется таким образом, чтобы привести к ней. Порты открываются только в том случае, если мысленно решить, куда хочешь попасть. Если через портал проходит более одного человека (подобно дверям лифта, порт выжидает пять секунд перед закрытием), все они попадут в одну и ту же комнату.

Сам фон Нейман может создавать комнаты, просто представив новую и войдя в неё через порт вывода. Но если персонаж не знает про комнату, он не может в неё войти. На данный момент в часовне около двухсот комнат, из которых Жерар знает только о дюжине. Среди них как обыкновенные (библиотека, различные лаборатории, почтовое отделение), так и диковинные (комнаты в эшеровском стиле, комнаты размером с Йеллоустонский парк с трёхмерными фрактальными ландшафтами в натуральную величину и т. д.).

Добравшись до часовни, Жерар отведёт героев в зал совещаний. Там он поведает, откуда он так много про них знает: «Слушайте, друзья мои, Технократия владеет обширнейшими архивами с невероятным количеством персональных данных про очень многих из нас, в основном адептов виртуальности и сынов эфира. Немного информации про каждого из вас я сумел разузнать, взломав базу данных Нового мирового порядка с помощью фиброптикона — созданного моим наставником талисмана». Бертран покажет героям талисман, который по виду ничем не отличается от обычного монитора. Устройство, похоже, выключено, и к величайшей досаде Жерара отказывается включаться. Связано это с тем, что фиброптикон работает в связке с РОУЗ, которая на настоящий момент подвисла. Есть причина — подробнее рассмотренная после эпилога — почему фон Нейман в отличие от Жерара не пытался взломать базы данных Технократии.

«Я ученик доктора Джона фон Неймана, и это его часовня. В силу некоторых неясных обстоятельств фиброптикон больше не работает, но как-то раз доктор намекнул, что он может не только заглядывать в архивы технократии, но и стирать их».

Когда персонажи наконец спросят, где же фон Нейман, Жерар расскажет о приключившейся с его наставником беде: «Произошло это около недели назад. Я как раз закончил загружать в РОУЗ последнюю версию модуля юмора. Доктор фон Нейман писал ей с клавиатуры — что довольно странно, так как голосовой модуль подключен уже несколько месяцев — и только он закончил печатать, как начал распадаться на части. Доктор слился с РОУЗ, я своими глазами видел, как они смешались друг с другом; это было экстраординарное зрелище. И вдруг облик РОУЗ вернулся к норме, а доктор фон Нейман пропал. Как я подозреваю, его забрали духи Парадокса».

Знакомство с РОУЗ

Не доверяй компьютеру, который не можешь поднять.

(Слова, произнесённые первым «макинтошем» 24 января 1984 года)

На каком-то этапе рассказа игроки вероятно захотят знать, кто (или что) такая эта РОУЗ. В этом случае Жерар на время прервёт рассказ о пропаже фон Неймана: «Ах, РОУЗ — грандиознейший проект доктора фон Неймана. Почти двадцать лет тому назад он привлёк меня к работе над ней. РОУЗ — искусственный интеллект по принципу нейронной сети, самый мощный ИИ, когда-либо созданный человеком. Она очень умна и весьма приятна в общении. К сожалению, с момента пропажи доктора она не проронила ни слова». Жерар отведёт героев в комнату с РОУЗ, которая сидит, уронив голову на грудь. Она похожа на робота из

«Метрополиса» Фрица Ланга. На её коленях лежит клавиатура, к которой не подключены никакие кабели: коммуникация с РОУЗ осуществляется посредством Магии Связей.

Обычно РОУЗ не упускает случая поговорить, но с тех пор, как фон Неймана забрал Парадокс, она хранит молчание. Однако видно, что ИИ продолжает функционировать. Жерар не подозревает, что РОУЗ стала темницей фон Неймана. Доктор в плену у мира Парадокса, который находится внутри искусственного интеллекта в виртуальных интегральных схемах. Пока фон Нейман не найдёт способ освободиться, она пробудет в спящем режиме (в некотором смысле разбираясь с его бедой, но в силу того, что Парадокс делает эту задачу невыполнимой, она дремлет до момента разрешения дилеммы).

Задача

Наконец Жерар обратит к персонажам мольбу: «Я собрал вас здесь, чтобы просить о вызволении доктора фон Нейман из его темницы. Доктор полагал, что миры Парадокса можно „взломать“ подобно компьютерной системе; он всегда повторял, что они мало чем отличаются от виртуальных реальностей, таких как Сеть. Если это действительно так — а я уверен, что да, — должна быть возможность взломать мир Парадокса доктора фон Неймана и спасти его».

На вопрос персонажей, почему Жерар сам не отправился спасать фон Неймана, волшебник признается: «По моему разумению, это задача не для одиночки. Никому не дано знать, что ожидает по ту сторону. Согласитесь, у кабала радикально больше шансов на успех». Скорее всего герои попросят Жерара присоединиться к ним, но он откажется: «Кто-то должен остаться здесь на случай, если Технократия узнает о произошедшем и попробует воспользоваться пропажей моего наставника. К тому же будет не лишним иметь кого-нибудь по эту сторону на случай, если вы найдёте способ передать весточку изнутри».

Если персонажи поинтересуются, ради чего они должны себя утруждать, Жерар тактично напомнит про фиброптикон фон Неймана и перспективы его использования против Технократии. «Кто знает, сколько информации о нас они накопили и как собираются её использовать. Лично я полагаю, возвращение фон Неймана послужит общим интересам, а вы что скажете?» Если это их не убедит, Бертран отметит, что подобное деяние завоюет им всеобщее уважение в Традициях, а также личную благодарность фон Неймана.

Сложнее всего Жерару будет получить доверие персонажей. Всё это попахивает западнёй, поэтому, чтобы убедить героев в искренности Бертрана, скорее всего придётся употребить изрядную изобретательность. В связи с этим не стоит мешать протагонистам, когда они будут выяснять, ловушка это или нет. Например, Жерар не будет возражать, если герои захотят проверить его разум с помощью «Ментальной связи», пока они не будут лезть в потаённые уголки его души. Также он не против, чтобы персонажи взяли время подумать над его предложением, хотя и поторопит их («Нельзя и представить, что там претерпевает доктор фон Нейман: чем быстрее мы его спасём, тем лучше»).

Не заставляйте героев браться за дело силой. Это опасное предприятие, и вполне возможно, что игроки так и не догадаются, как вернуться обратно. Игроки сомневаются в своих силах? — пускай пропустят это приключение. Жерар поблагодарит персонажей и отведёт их обратно к точке доступа Массачусетского технологического института. Однако выйдя наружу, герои забывают обо всём произошедшем в часовне фон Неймана. Они помнят только, как собирались идти в часовню вместе с Жераром. Раз они находятся на том же самом месте, им просто покажется, что Бертран вошёл без них. Так всегда и происходит, если выйти из часовни в Сеть без ещё одной практики Разума 3 (сложность 5), которая сохраняет воспоми-

нания (используя практику маг должен повторять про себя «cogito ergo sum»).

Как попасть внутрь

Если персонажи соглашаются пойти фон Нейману на выручку, их первой задачей станет отыскание мира Парадокса доктора, а также способа его «взломать». В принципе, найти мир Парадокса не так уж и сложно — это РОУЗ — но чтобы догадаться для этого, придётся ненадолго примерить роль детектива. Первая улика — когда доктор исчез, с ним и РОУЗ произошло что-то непонятное (его сущность засосало в мир Парадокса). Вторая улика — РОУЗ почему-то зависла. Ещё одна косвенная улика — клавиатура. Фон Нейман не хотел сообщать Жерару о своих замыслах и поэтому общался с РОУЗ через клавиатуру, а не голосом. Бертран подтвердит, что фон Нейман чуть ли не с рассвета до заката возился с ИИ. Буквально всё должно указывать, что РОУЗ играет ключевую роль в пропаже прославленного сына эфира.

Когда и если до героев дойдёт, что фон Нейман застрял в мире Парадокса внутри РОУЗ, они могут попробовать попасть в её виртуальный мир (который и служит темницей доктора). Сделать это можно астральным или полным погружением (см. главу I). Если никто из протагонистов не может похвастаться подобными умениями, Жерар предложит талисман, с помощью которого можно «хакнуть» мир при 10 успехах на броске Интеллект + Компьютер по сложности 9. Успешно проникнув в РОУЗ, герои окажутся на первом слое фон Нейманова мира Парадокса. Действие переходит ко второй сцене.

Обратите внимание, что РОУЗ — нейронная сеть и на самом деле распределена по огромному множеству компьютеров в Сети: отключить её невозможно, не выключив перед этим большую часть Цифровой паутины. Но и в этом случае всё закончится катастрофой: выключение Сети означает конец как для ИИ, так и для его создателя. Мир Парадокса находится внутри РОУЗ, и если она прекратит существование, то и этот мир вместе с узником тоже.

И выбраться обратно

> *Не так давно на шахматном чемпионате среди компьютеров у одной из программ (самой слабой) оказалась необычайная особенность — сдаваться задолго до конца партии. Она не была хорошим игроком, зато умела увидеть, когда позиция становилась безнадёжной, и сдаться в этот момент, вместо того, чтобы ждать, пока другая программа пройдёт через скучную процедуру матования.*
>
> *(Даглас Хофштадтер, «Гёдель, Эшер, Бах: эта бесконечная гирлянда». Пер. Марины Эскиной)*

Чтобы выбраться из фон Нейманова мира Парадокса нужно осознать следующие вещи:

1. Попытка создать компьютер, который разрешал бы логические парадоксы, парадоксальна по сути своей. Каждый такой эксперимент просто погружает на всё более глубокий слой мира Парадокса.
2. Попытка заставить решить логический парадокс обычный компьютер обычно приводит к его зависанию на бесконечном цикле силлогизмов. Так что это тоже бесполез-

но.

3. Единственное решение — признать, что решения нет; понять, что неразрешимость — неотъемлемое свойство парадокса. Если с помощью Магии будет создана нейронная сеть с искусственным интеллектом, которой достанет ума при виде Парадокса опознать его (то есть поступить, как поступил бы обычный человек, и признать свою несостоятельность), всех пленников мира Парадокса выкидывает на свободу. Это происходит в результате рекурсии, когда на каждой итерации нейронная сеть понимает, что должна сдаться, и выталкивает «контекст реальности» на слой выше вплоть до реального мира.

Впрочем, убедить фон Неймана в несостоятельности задуманного будет непросто. Встать между ним и его целью может быть смертельно опасным (он может и будет сопротивляться), но иначе его не спасти!

Вторая сцена

По сути, эта сцена — сборник сюжетных зацепок и эпизодов, по лекалам которых можно скроить сколько угодно отдельных приключений, подстерегающих персонажей в ходе поисков фон Неймана. Приключения не должны заканчиваться, пока игроки не догадаются, как освободить застрявшего доктора. У таких побочных историй есть характерная особенность — они могут проходить в совершенно произвольных декорациях, а законы природы могут быть перекручены самым затейливым образом. Кроме того, любую деталь отдельного слоя мира Парадокса можно задним числом перенести в реал полностью или частично. Например, тайный проект, в котором замешан фон Нейман в сцене 2.2 (см. ниже), может существовать и в реале, но без участия фон Неймана или на другой стадии готовности.

Побочные истории развиваются по шаблону.

Спустившись на следующий слой мира Парадокса, герои начинают из часовни фон Неймана, но всякий раз реальность Сети чуточку другая. Например, на каждом слое РОУЗ выглядит иначе. Более того, на каждом слое одна из Сфер Магии усилена, а другая — полностью недоступна (т. е. сложность бросков для одной из Сфер снижена на три, а другая Сфера просто не работает). Это связано с тем, что неудача фон Неймана на одном из слоёв провоцирует «системный сбой» на следующем. Чтобы не мешать игре, изменения Сфер не накапливаются (т. е. на каждом слое работают иначе только две Сферы).

По большей части мир Парадокса повторяет реальный мир. Персонажи могут «выйти» из Сети мира Парадокса и оказаться в виртуальной версии реала. Можно отправиться в астральное путешествие или в Умбру, но это будут виртуальный астрал и виртуальная Умбра. Всё внутри мира Парадокса — виртуальная копия реальной штуки.

Пример побочной истории. Сцена 2.1, «Похищение РОУЗ»

Недоступная Сфера — Время, усиленная Сфера — Энтропия.

Тема. Человек и разумная машина. В чём отличие? Была ли РОУЗ похищена или украдена? И какая в сущности разница?

Настроение. Эта история не про бездействие. Героям предстоит бег наперегонки со временем, чтобы успеть вызволить РОУЗ, пока её не поглотила Технократия.

Декорации знакомые — часовня фон Неймана. Или нет? Кругом беспорядок: мебель перевёрнута, по комнате разбросаны обломки оборудования. РОУЗ отсутствует. Входной порт мерцает — безмолвный свидетель недавнего погрома. Портал с гулом оживает и в нём появляется

сильно пикселизированное очертание. Постепенно фигура становится чётче — это Жерар. Его глаза расширяются от увиденного в часовне. Взгляд Жерара падает на кабал магов...

Внутри мира Парадокса герои попадают в часовню фон Неймана. Недавно она подверглась вторжению хитмарок Итерации Икс, чьей миссией была кража РОУЗ. Миссия прошла успешно. Автоматическая охранная система фон Неймана (заклинания) сработала, но против хитмарок продержалась недолго.

Жерар подумает, будто вторжение — дело рук персонажей, и сделает всё возможное, чтобы выпроводить их вон. Сначала он прибегнет к вульгарной Магии, но набрав шесть пунктов Парадокса не станет упорствовать. При удачном стечении обстоятельств герои постараются убедить волшебника в своей невиновности: они знают, кто он такой, и поэтому могут видеть в нём союзника, несмотря на немедленное нападение. Бертран Жерар из мира Парадокса не знаком с персонажами, но охотно поверит им при должной убедительности.

Здешний Жерар тоже видел, как доктор фон Нейман слился с РОУЗ и исчез, зато фиброптикона нет (фон Нейман не делал его на этом слое) и РОУЗ не похожа на женщину-робота. На этом слое мира Парадокса внешность ИИ — чёрный куб с мигающими красными огоньками. РОУЗ по прежнему находится в спящем режиме (фон Нейман точно так же застрял внутри неё), но агенты Итерации Икс ещё не разобрались в её состоянии и не в курсе, где фон Нейман.

В остальном этот мир выглядит и действует как реал. Однако меняйте отдельные детали, где они сильнее всего запомнятся. Например, можно порекомендовать на этом слое сделать союзников из реала противниками магов (а ещё лучше — хитмарками).

Возвращение РОУЗ должно стать за-

хватывающей и рискованной историей. Столкновение с Итерацией Икс даёт возможность показать её зловещую суть во всей красе. Конвенция собирается провести реверс-инжиниринг ИИ и включить наработки фон Неймана в следующее поколение хитмарок. По ходу истории героям могут встречаться всё более совершенные прототипы хитмарок, которые Итерация бросает на полевые испытания.

Пример побочной истории. Сцена 2.2, «Туда, где не ступала нога мага»

Недоступная Сфера — Связи, усиленная Сфера — Силы.

Тема. Может ли открытие новых территорий приводить к Восхождению? Дерзкая мечта одного человека близка к воплощению, быть может, делая Восхождение чуть ближе. Неужели он открыл путь к нему? Его амбициозное начинание говорит за себя.

Настроение. Тон этой истории задаёт восторг от исследования и открытия неведомого. История может проходить в юмористическом ключе, но не должна скатываться в китч.

Часовня уступает место непроглядной тьме. Долю секунды спустя проявляется новая обстановка. Вокруг безупречно белые голые стены. На платформах на равном расстоянии друг от друга расположены шесть метровых дисков с переливающимся дифракционным узором, словно на огромных компакт-дисках. Точно такие же диски безразлично взирают с потолка прямо над ними. Во второй половине комнаты стоит массивный пульт высотой по грудь, его фасад обращён в сторону от платформ. Небольшие панели на стенах перемигиваются красными и зелёными светодиодами. Прямо впереди раздвижная дверь без ручек доминирует над ничем не примечательной стеной. Место выглядит удивительно знакомым.

Герои очутились в комнате передачи данных. Платформы выглядят словно телерепортеры из фантастических сериалов. На этом слое мира Парадокса данные «загружаются» и «сохраняются» между несколькими сходными комнатами в Ближней Умбре. До того, как исчезнуть на этом слое, фон Нейман помогал сынам эфира строить звёздный крейсер в их мире Горизонта на орбите виртуальной Земли. Вклад доктора заключался в разработке и конструировании корабельных компьютеров. У всех участников строительства есть такая же комната. Вместе они представляют сеть передачи данных между членами команды.

Прежде чем герои успевают сойти с платформ, комната уступает место другому помещению. По большому счёту это увеличенная версия предыдущей комнаты. Здесь намного больше мигающих светодиодов, а за пультом стоят двое мужчин в комбинезонах апельсинового цвета. Как только персонажи «материализуются», один из операторов произносит в подобие микрофона: «Капитан, я загрузил <кол-во протагонистов> незнакомцев из зоны передачи фон Неймана. Сэр, они не проявляют признаков враждебности, но я на всякий случай поднял силовые поля».

Из небольшого динамика в пульте раздаётся ответ: «Это капитан. Буду через пару минут».

Платформы окружены невидимым силовым полем невероятной силы. Он непроницаем для Магии (а Сфера Связей на этом слое недоступна). Персонажам не остаётся ничего иного, как ждать. Менее, чем через две минуты, дверь в комнату раздвигается и входят трое мужчин и одна женщина. У вошедших чёрные штаны без карманов и чёрные ботинки. У первого мужчины жёлтая гимнастёрка с небольшой эмблемой на груди. Сразу за ним следует женщина в голубой гимнастёрке с немного отличающейся эмблемой. Последними входят двое в красных гимнастёрках с ещё одной эмблемой. Эти двое нацелили на героев какое-то ручное оружие. Считайте, что эти аколиты-консорты соответствуют полицейским из основной

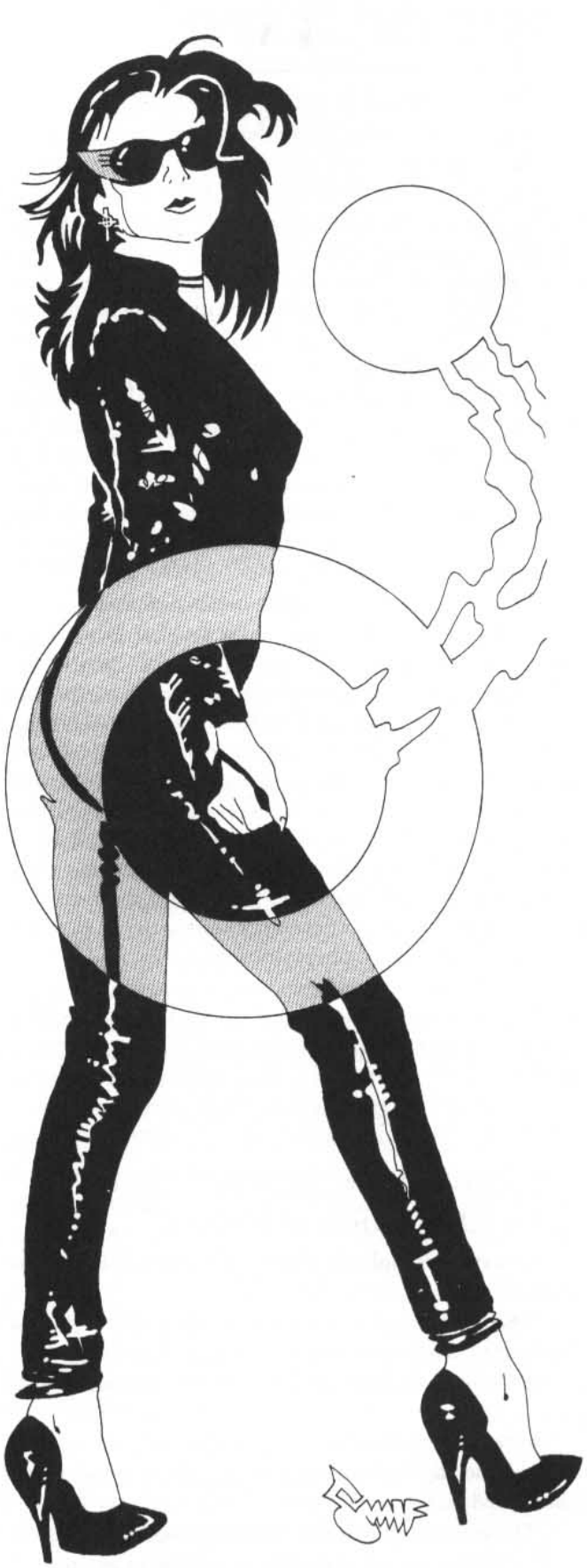
книги правил «Восхождения», стр. 276.

Человек в жёлтой гимнастёрке обращается к протагонистам: «Доктор фон Нейман не предупреждал, что у нас будут гости. Кто вы и что вы делали в зоне передачи данных фон Неймана?» Если герои спросят, что происходит, мужчина ответит без обиняков: «На данный момент вы находитесь под стражей на борту корабля Соединённых Штатов „Эндевор“. Я капитан Дуглас, а это мой старший помощник Елена Танова. Окажите содействие — и нам не придётся держать вас под стражей. А теперь объясните, пожалуйста, кто вы и что вы делали в зоне передачи данных фон Неймана».

Игрокам придётся выдумать убедительное объяснение и хорошенько его отыграть, ведь истину доказать будет совсем не просто. В противном случае их поместят на гауптвахту, тесную камеру, также защищённую силовым полем. Можно добавить неожиданный сюжетный поворот в виде нападения на корабль мародёров.

Если героям всё-таки удастся завоевать доверие капитана (например, поучаствовав в отражении атаки мародёров), экипаж будет считать их гостями. Их поселят в посольские каюты и даже проведут экскурсию по кораблю. Персонажей позовут на ужин в компании капитана и офицеров корабля. Во время экскурсии (или за ужином, если герои откажутся от экскурсии), Дуглас расскажет, что от лица Сынов эфира возглавляет грандиозное строительство звёздного крейсера, который можно было бы обратить против Технократии. В проекте также участвуют множество адептов виртуальности, но по большей части это затея Сынов эфира.

Дуглас и Танова в целом здравомыслящие люди, но при этом буквально наслаждаются отведённой им ролью. Отыгрывая этих персонажей, можно держать в уме определённый тип энергичного участника какого-нибудь конгресса или съезда.



Дуглас поведает, что пару дней назад корабельный компьютер, разработанный фон Нейманом, внезапно завис и весь проект вот-вот пойдёт на дно. Фон Неймана нигде не могут отыскать и экипаж уже уверился, что «Эндевору» не суждено выйти в первый рейс. Компьютер отказал, ясное дело, потому, что это РОУЗ: фон Нейман работал над обоими проектами параллельно. А теперь, когда РОУЗ ушла в спящий режим (и доктор исчез внутри), строительству корабля грозит срыв. Если герои откроют капитану цель своего визита, он начнёт настаивать, чтобы маги отправились вслед за Нейманом безотлагательно.

Пример побочной истории. Сцена 2.3, «Большой брат наблюдает»

Недоступная Сфера — Силы, усиленная Сфера — Разум.

Тема. Порядок и хаос. Герои привносят в упорядоченный мир Нового мирового порядка элемент хаоса. Смогут ли они сохранить свободу воли в таком месте? Какова цена абсолютного контроля, контроля не только над другими, но и над собой?

Настроение. Паранойя, загадка, заговор. Персонажам должно казаться, будто за ними всё время наблюдают. В местном социуме они должны чувствовать себя одинокими, но не обречёнными. Однако чем жёстче иерархия, тем легче её сломить. У героев есть шанс действительно изменить жизнь на этом слое, но работать придётся в удушающей атмосфере. В отличие от лёгкого тона предыдущей истории, «Большой брат» мрачен и пугающ.

Как только знакомое убранство часовни фон Неймана появляется вновь, шестеро в чёрных костюмах щёлкают заколкой для галстука и один за другим исчезают, прихватив с собой по магу из вашего кабала. Через долю секунды обстановка сменяется тесной камерой с голыми стенами цвета стали. Кроме вас, никого в камере нет. Вы привязаны к массивному креслу по типу больничной койки. В лицо бьёт ослепительный свет, а оглушительная тишина лишь подчёркивает ужас и смятение покинутого всеми человека. Любая попытка пошевелиться или сотворить заклинание вызывает вспышку отчаяния и безысходности. Некуда идти. Спустя некоторое время, показавшееся долгими часами, в камеру кто-то заходит и встаёт позади вас. Лишь бы он хоть что-нибудь сказал…

Попав на этот слой, фон Нейман быстро понял, что что-то пошло не так. Технократия фактически победила в войне Восхождения и построила идеально организованный мир. Фон Нейман решил, что единственный способ разрушить замыслы Технократии, — разобраться с РОУЗ до конца. На постройку ИИ у него ушли многие годы, но в итоге доктора затянуло в очередной виток рекурсии. Новый мировой порядок отправил на задержание фон Неймана людей в чёрном, но они обнаружили, что волшебник исчез. Пока они обыскивали часовню, из центральной диспетчерской поступило сообщение об открытии умбрального портала (прибыли персонажи). Люди в чёрном получили приказ арестовать всех прошедших через портал. Всех героев поместили по отдельности в камеры для допросов, находящиеся в информационном мире Нового мирового порядка.

В этом мире сеть виртуальной реальности находится под полным контролем Операционной системы, которая непрерывно «наблюдает». Магии без свидетелей здесь не бывает, так как в Сети нет такого места, где бы не присутствовали её программы-демоны. Хуже того, демоны посылают по следу применивших вульгарную Магию некоторое подобие цифровой полиции — отладчиков. Так что даже если героям удастся избежать внимания духов Парадокса, скорее всего их поймают отладчики. В рамках этой истории можно показать, как выглядела бы Земля под пятой Технократии.

Каждый протагонист будет допрошен безжалостным и безэмоциональным инквизито-

ром. Новый мировой порядок без устали выявляет бунтарей и вредителей, а герои определённо мало похожи на добропорядочных граждан. Допрос будет проходить в следующем ключе:

— Как тебя зовут?

(Герой называет своё имя.)

— Отныне ты «номер 12». Итак, как тебя зовут?

Если герой называет что-то, кроме номер 12, Эффект Разума 3, Жизни 3, Энтропии 4 делает так, что персонаж внезапно ощущает себя старым, немощным и больным, а всё тело пронзает острая боль (урон вычисляется как обычно). Когда герой согласится называть себя номером 12, инквизитор продолжит допрос.

— Прекрасно. Итак, номер 12, какова твоя функция?

Что бы не сказал персонаж, ответ будет следующим: «Нет, номер 12, ты каталогизатор данных». Новые вспышки боли будут продолжаться, пока герой не согласится с этой функцией (разным протагонистам должны быть назначены разные функции).

— Прекрасно. Итак, номер 12, назови золотые правила?

Так как персонаж не знает этих правил, каждому будет предшествовать вспышка боли, пока герой не сможет воспроизвести их по памяти.

Вспышка боли.

— Золотое правило № 1. Операционная система совершенна и её воля должна быть исполнена.

Вспышка боли.

— Золотое правило № 2. Моя задача — служить Операционной системе.

И так далее.

Героев готовят к выполнению отведённой им функции в рамках Сетевого пространства — тоталитарного сообщества людей, которые тщательно скрывают недовольство и послушно исполняют свои обязанности. Невозможно понять, кто перед тобой, заключённый или же тюремщик. Персонажам необходимо добраться до часовни фон Неймана и опять взломать РОУЗ. В этом мире она похожа на высокое искусственное дерево с аппетитными красными яблоками на ветвях.

За пределами пыточных камер, мир выглядит настоящим курортом на тропическом острове. Окружающие выглядят счастливыми, довольными судьбой и покорными. Единственным источником информации для граждан Сети служит шаблонный информационный бюллетень, освещающий такие события, как местные выборы (с заранее известным результатом), нулевой уровень преступности и цветущее состояние экономики. В каждом бюллетене есть раздел с объявлениями, которые призывают граждан быть счастливыми и покорными, а также бдительно следить и пресекать вредительство. Граждане должны участвовать в спортивных соревнованиях, играх, светских мероприятиях и других безобидных развлечениях. Здесь недопустимо всё, что хоть в малейшей мере можно посчитать провокационным. На ум приходит подземный город из «Парня и его пса» Харлана Эллисона.

Третья сцена

Недоступная Сфера — Жизнь, усиленная Сфера — Дух.

Как только набившая оскомину часовня фон Неймана встаёт перед вашими глазами в очередной раз, одна деталь приковывает ваше внимание: перед высоким тотемным столбом сидит жилистый мужчина с редеющими седыми волосами. Кажется, будто он задумался и не замечает ничего вокруг. Приглядевшись, можно подумать, что он медитирует.

Когда игроки додумаются, как им освободить фон Неймана, переходите к этой сцене. Предполагается, что она будет посвящена чистому отыгрышу без водоворота действий и накала страстей. Однако сцена не обязана быть таковой. При желании можно сделать её такой же динамичной, как и истории из второй сцены, но придётся придумать какой-то сюжет. По существу же эта сцена служит развязкой, где персонажи наконец-то находят фон Неймана на последнем слое мира Парадокса.

Когда герои входят в часовню, фон Нейман занят программированием РОУЗ. На этом слое она выполнена в виде тотемного столба, а ввод / вывод команд осуществляется исключительно мысленно. Доктор нашёл способ заменить модули распознавания и синтеза речи телепатическим и теперь программирует ИИ силой мысли. На самом деле он не медитирует, а занимается отладкой недавно написанных диагностических алгоритмов. Изобретатель сразу же узнаёт о героях (благодаря «Образу местности») и, как только они окончательно материализуются, включает охранные механизмы.

В число охранных механизмов входят:

Пространственный шифратор (Связи 5). Локальное пространство искажается так, что все объекты кажутся расположенными в трёх футах от действительного местонахождения. Заклинания, нацеленные на людей и конкретные предметы, автоматически промахиваются.

Эхоплексный генератор (Связи 5). Все заклинания отражаются в сотворившего их мага.

Битовая маска (Разум 3). Все находящиеся в часовне (включая самого фон Неймана) кажутся кем-то другим. В связке с преобразователем сигнал-шум делает определение кто есть кто крайне непростой задачей.

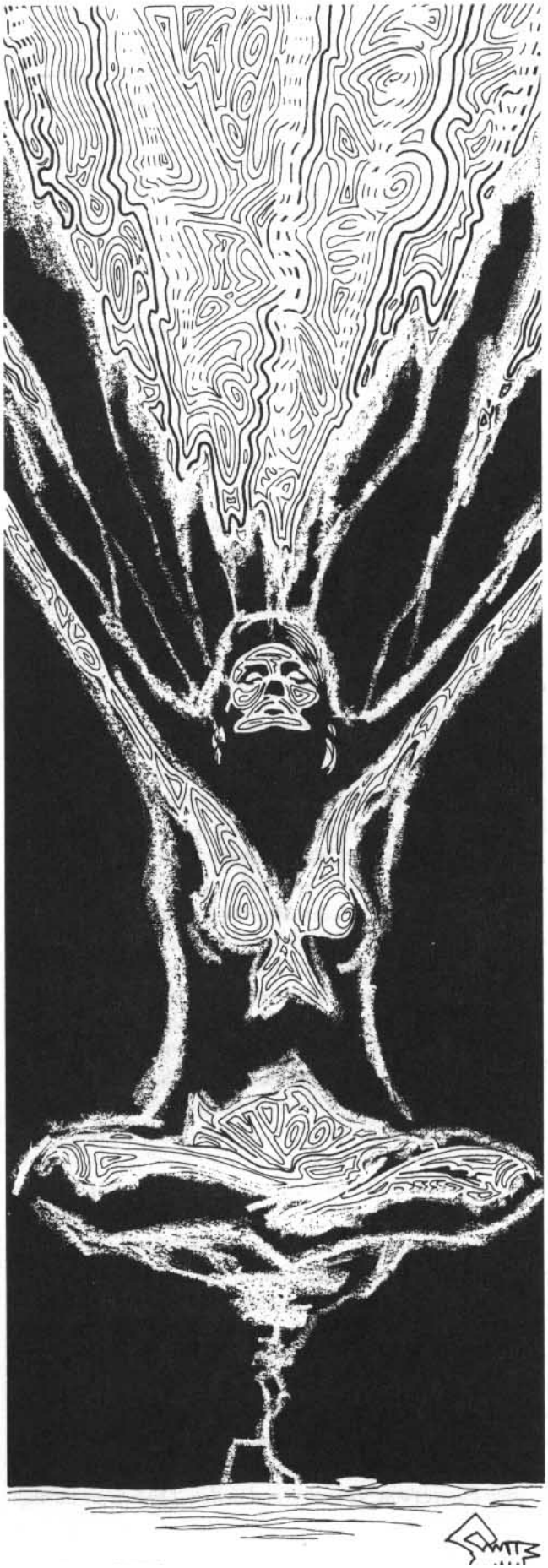
Преобразователь сигнал-шум (Разум 3). Этот механизм превращает любой звук (в том числе речь) в противный шум.

Пока герои разбираются, что делать с охранными механизмами, фон Нейман просканирует их разум и узнает, кто они такие и зачем пришли. Когда доктор поймёт, что персонажи явились «спасать» его, он отключит охранные системы и вежливо попросит их оставить его в покое и ступать обратно. Новость, что для возвращения необходимо перепрограммировать РОУЗ, не найдёт его сочувствия.

Убедить фон Неймана оставить попытки искоренить Парадокс — задача нетривиальная. Начнём с того, что он вовсе не хочет покидать мир Парадокса. Учёный заинтригован и хочет изучить его подробнее. Герои, вероятно, не разделяют его неуместного, как им кажется, энтузиазма. Им придётся убедить фон Неймана запрограммировать РОУЗ таким образом, чтобы ИИ могла видеть парадоксы и не пыталась их разрешить.

У персонажей есть возможность обманом заставить доктора перепрограммировать РОУЗ или в тайне от него сделать это самим. Каким бы ни был способ, задача выполнена, как только РОУЗ поймёт, что логические парадоксы разрешить нельзя. Когда ИИ получит первое задание и увидит, что она бессильна, все персонажи (вместе с фон Нейманом) мгновенно перенесутся в оригинал часовни в «обычной» Сети.

Переубедить фон Неймана нелегко, но всё-таки возможно. Начнём с того, что он полагает, будто РОУЗ из реальности продолжает работать над поставленной задачей. Если сообщить ему, что она зависла, он начнёт сомневаться (хотя и не подаст виду). Если же рассказать, что зависли все ИИ с предыдущих слоёв рекурсии, доктор бросит все дела и глубоко задумается над причинами. К тому же игрокам может придти в голову мысль, будто их приключения в мире Парадокса предвещают грядущие в реальности события. Подобное предположение пробудит в докторе живейший интерес. И наконец, если герои расскажут про намерения Жерара использовать фиброптикон против Технократии, фон Нейман не на



шутку обеспокоится. Решение, сколько аргументов понадобится, чтобы знаменитый сын эфира согласился перепрограммировать РОУЗ, остаётся за рассказчиком.

Эпилог

Все ваши чувства захвачены калейдоскопом цветов и оттенков, и кажется, словно вы падаете в пустоту. Воспоминания о событиях на каждом из слоёв мира Парадокса проносятся перед внутренним взором в обратном порядке: суровый допрос, сыны эфира, хитмарки. Волны разнообразных ощущений накатываются на берега рационального разума. А затем покой. И темнота. Постепенно вокруг проявляется новая обстановка. Это снова часовня фон Неймана. Жерар что-то говорит, но слов не слышно. О чём он? Бертран видит фон Неймана и улыбается. Они о чём-то говорят. О чём? Неподалёку стоит РОУЗ, поблёскивая металлическим телом. Постепенно звук возвращается, и вы вновь можете слышать.

— …отсутствовали всего несколько дней. А они пропали лишь на миг. Секунда или две, не больше, — в голосе Жерара слышится одновременно восторг и недоумение.

Похоже, фон Нейман заинтригован разницей в субъективном времени между реальностью и миром Парадокса, но не придаёт этому особенного значения:

— Надо будет обсудить это с Допплером и Кляйном. Прелюбопытно.

— Но доктор, подумайте, что это может означать! Ваше возвращение, я имею в виду.

— О чём ты толкуешь, Бертран?

— Доктор, им удалось взломать мир Парадокса и выбраться обратно! Подумайте, что это значит для нашей Традиции. Теперь нам не нужно бояться попасть в мир Парадокса!

Фон Нейман пристально смотрит на Жерара. Он говорит мягко, но без тени улыбки:

— Так-то ты думаешь, Бертран? — изобретатель поворачивается к героям, — И вы все думаете так же?

Доктор качает головой и смотрит на РОУЗ.

— Вы не продумали всё до конца. Прошу вашего извинения, но меня ждёт срочная работа с РОУЗ. Думаю меня не будет ближайшие лет десять-двадцать.

Повернувшись к Жерару и персонажам фон Нейман глубокомысленно кивает:

— Поразмыслите хорошенько, друзья мои, прежде чем считать Парадокс побеждённым. Единственный способ совладать с ним — совладать с собой, — с этими словами фон Нейман берёт РОУЗ за руку и исчезает.

Возвращение из мира Парадокса с фон Нейманом по идее ставит точку в приключениях. Но историю можно на этом не заканчивать. Рассказчик легко может повернуть сюжет так, чтобы герои отправились уничтожать базы данных Нового мирового порядка. Если персонажи прошли через сцену 2.3, они могут охотно вызваться добровольцами. Теперь, когда РОУЗ полноценно функционирует, фибероптикон снова работает. Однако взламывать с его помощью базы данных Технократии — опасное занятие (см. раздел про фибероптикон ниже).

Персонажи

Я хотел бы познакомить Вас с этими людьми, которые не только видели, но и жили волшебством, рождаемым внутри компьютера, с теми, кто работали, чтобы высвободить эту магическую силу, для того, чтобы она могла приносить пользу всем нам.

(Стивен Леви, «Хакеры, герои компьютерной революции». Пер. Лукина Алексея.)

Основные персонажи

Доктор Джон фон Нейман

Эссенция: Исканий.
Природа: Архитектор.
Маска: Мечтатель.
Традиция: Сыны эфира.

Атрибуты:			
	Сила 1	Обаяние 3	Восприятие 5
	Ловкость 2	Манипулирование 3	Интеллект 5
	Выносливость 3	Внешность 2	Сообразительность 4

Таланты: Бдительность 3, Интуиция 2, Уклонение 1, Шестое чувство 3.
Навыки: Вождение 1, Исследование 4, Медитация 2, Техника 4.
Знания: Загадки 4, Компьютер 5, Математика 5, Наука 4 (информационные технологии).
Дополнения: Аватар 5, Талисман 5 (фибероптикон), Узел 5 (личная часовня).
Сферы: Жизнь 2, Материя 4, Начало 3, Разум 3, Связи 5, Энтропия 3.
Арете: 7.
Сила воли: 9.
Квинтэссенция: 7.
Парадокс: 2.

Внешность. Фон Нейман кажется шестидесятилетним стариком, хотя он намного старше. У него тонкие седые волосы и козлиная бородка. Доктору нравится считать себя не простым математиком или логиком, а настоящим учёным и поэтому он всегда носит белый лабораторный халат. Натура «Архитектор» отражает упрямую одержимость идеей, что искоренение Парадокса — ключ к Восхождению. Фон Нейман настолько погружён в эту задачу, что не видит присущих ей недостатков. Маска «Мечтатель» скорее отражает то впечатление, которое он производит на окружающих, нежели умышленное стремление скрыть свои намерения. Это легко объяснить, ведь мало кому достаёт интеллекта и знаний, чтобы понять слова и мысли доктора, но при этом вся Традиция отдаёт должное красоте и глубине его работ.

Советы по отыгрышу. Вы находчивы и чрезвычайно умны. Обычно вы прорабатываете сразу по несколько проблем (с помощью практики «Многозадачность») и почти всегда кажетесь погружённым в раздумья. Не отводите более одного мыслительного процесса на разговор (вы и без того остроумный собеседник). Но если обсуждаемая тема особенно интересна или близка вам, посвящайте разговору все мыслительные процессы разом. В этом режиме собеседники следят за вашими словами разинув рот: вы разбираете вопрос с нескольких точек зрения разом, взвешиваете плюсы и минусы каждой позиции и выдаёте решение без видимой паузы на раздумья.

Прошлое. Доктор Джон фон Нейман — пионер современной вычислительной техники, который спонтанно пробудился в 26 лет. Его ранний труд был посвящён «машине фон Неймана», чья архитектура на десятилетия стала классической для вычислительной техники. Последние тридцать лет он совершенствовал модель искусственного интеллекта с массово-параллельной архитектурой. РОУЗ — венец его трудов. В шестидесятых годах фон Нейман начал вести отшельнический образ жизни и в конце концов воплоти запрограммировал себя в Сеть в 1988 г. За пределами Цифровой паутины у него нет физического тела.

Фон Нейман чрезвычайно гордится своей работой, но при этом осознаёт, что лишь немногие маги способны понять её до конца. По большей части, именно поэтому он предпочитает работать в одиночку и не тратить время на объяснения другим. Доктор любит Жерара и доволен его службой, но практически не уделяет времени на обучение своего ученика. Большая часть усвоенного Жераром состоит из обрывков знаний, выданных фон Нейманом скорее по случайности, нежели преднамеренно.

Бертран Жерар

Эссенция: Динамики.
Природа: Интриган.
Маска: Конформист.
Традиция: Адепты виртуальности.

Атрибуты:			
	Сила 2	Обаяние 2	Восприятие 3
	Ловкость 2	Манипулирование 4	Интеллект 4
	Выносливость 2	Внешность 2	Сообразительность 3

Таланты: Бдительность 3, Интуиция 2, Уклонение 1, Шестое чувство 3.

Навыки: Вождение 1, Исследование 3, Медитация 1, Техника 3.

Знания: Компьютер 4, Космология 2, Наука 3 (информационные технологии).

Дополнения: Аватар 4, Наставник 5 (доктор фон Нейман), Узел 5 (часовня фон Неймана).

Сферы: Начало 2, Разум 3, Связи 4, Силы 3.

Арете: 4.

Сила воли: 7.

Квинтэссенция: 8.

Парадокс: 3 (из-за использования фибероптикона).

Внешность. Жерар выглядит на свои тридцать; при этом он высок, но грузен. Длинные каштановые волосы собраны в хвост, а тщательно подстриженная бородка с усами в сочетании с круглыми очками придают ему профессорский облик. Одевается Жерар неброско: брюки прямого покроя, традиционная сорочка, коричневые лоферы. Бертран повсюду берёт с собой лэптоп в наплечной сумке.

Советы по отыгрышу. Вы быстро проговариваете слова и при этом не любите смотреть в глаза собеседнику (это мешает вам обдумывать следующую фразу). Вы любите поболтать, но словно немеете, когда речь заходит о работе на фон Неймана и, в особенности, о РОУЗ и фибероптиконе. Работа на великого доктора фон Неймана сделала вас немного высокомерным, ну так что с того? Вам нет дела, что там могут подумать непробуждённые студенты и коллеги, а адепты виртуальности просто завидуют.

Прошлое. До того, как пробудиться в семидесятых при содействии фон Неймана, Бертран Жерар был выдающимся специалистом по вычислительным машинам в Массачусетском технологическом институте. С тех пор Жерар работает с именитым доктором, хотя их взгляды на «науку» расходятся. В отличии от фон Неймана Жерар не стал полностью переселяться в Сеть и не уверен, что хочет этого. На Земле он преподаёт и ведёт исследования в хвалёной лаборатории ИИ института.

Жерарду очень нравится работать под началом фон Неймана, но в последнее время в нём зародилось разочарование. Узнавать новое получается всё реже и реже, а фон Нейман уже не кажется настолько заинтересованным в обучении своего протеже, как поначалу. Впрочем, Жерар ещё не готов уйти от доктора, по крайней мере не ранее, чем выяснит, какая Магия лежит в основе фибероптикона. Большую часть свободного времени Жерар проводит за изучением талисмана и попытками вытащить из фон Неймана крохи информации, необходимой для разгадки его тайн.

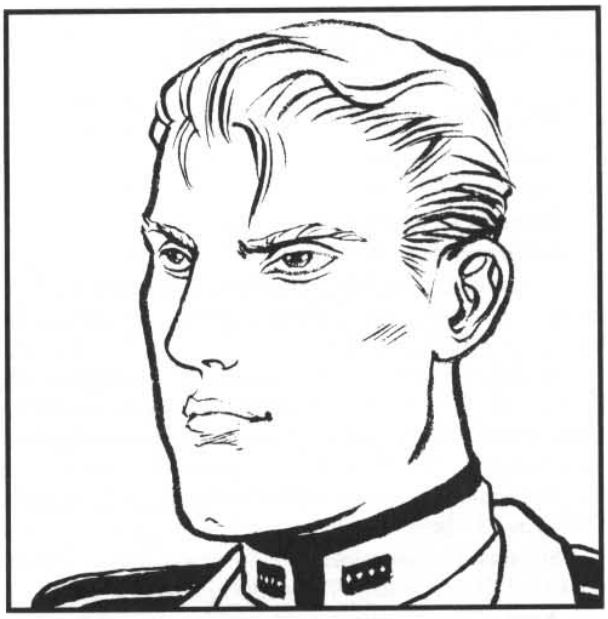
Персонажи из второй сцены

Капитан Дуглас

Эссенция: Динамики.
Природа: Мечтатель.
Маска: Фанатик.
Традиция: Сыны эфира.

Атрибуты:			
	Сила 3	Обаяние 4	Восприятие 2
	Ловкость 3	Манипулирование 3	Интеллект 2
	Выносливость 2	Внешность 3	Сообразительность 3

Таланты: Атлетика 1, Бдительность 3, Драка 2, Интуиция 2, Уклонение 2.
Навыки: Лидерство 4, Техника 3, Фехтование 2.
Знания: Компьютер 2, Космология 4, Наука 4 (астрофизика).
Дополнения: Аватар 3, Судьба 3, Узел 5 (орбитальный док «Эндевора»).
Сферы: Материя 5, Начало 2, Разум 2, Связи 3, Силы 4.
Арете: 6.
Сила воли: 8.
Квинтэссенция: 6.
Парадокс: 0.



Внешность. Капитан Дуглас — привлекательный мужчина чуть за тридцать с короткими аккуратно подстриженными светлыми волосами. Он смышлён, но скорее на физическом уровне, чем на интеллектуальном. Дуглас высок и широк в плечах и вообще обладает атлетическим телосложением.

Советы по отыгрышу. Воплощение мечты в жизнь — тяжёлая задачи, поэтому вы чрезвычайно требовательны к «экипажу». Вы тщательно следите за дисциплиной и ожидаете от окружающих высоких результатов. Вы гаркаете приказы и не терпите неповиновения ни от кого, но справедливы и входите в положение каждого (это и делает вас превосходным лидером). В моменты сомнений прислушайтесь к инстинктам: они вас ещё не подводили.

Прошлое. У Вэнса Дугласа, известного как «капитан звёздного крейсера „Эндевор“ Дуглас», была мечта: воплотить в жизнь предмет своих заветных фантазий — знаменитый космический корабль из самого популярного в Америке научно-фантастического сериала. То, что для спящих было всего лишь шикарными спецэффектами, для Дугласа стало целью жизни. Он буквально дышит этим проектом, и цель уже близка. У капитана достаточно лидерских и административных качеств, чтобы довести грандиозное начинание до конца, но ему приходится привлекать к работе адептов и мастеров самых разнообразных инженерных и научных областей.

Елена Танова

Эссенция: Динамики.
Природа: Судья.
Маска: Директор.
Традиция: Сыны эфира.

Атрибуты:			
	Сила 2	Обаяние 3	Восприятие 3
	Ловкость 3	Манипулирование 3	Интеллект 3
	Выносливость 2	Внешность 4	Сообразительность 2

Таланты: Запугивание 3, Интуиция 4, Шестое чувство 2.
Навыки: Вождение 1, Исследование 3, Медитация 2.
Знания: Компьютер 2, Наука 4 (квантовая физика), Языки 2 (русский, французский).
Дополнения: Аватар 2, Наставник 3 (Вэнс Дуглас), Талисман 3 (портативный научный анализатор), Узел 5 (орбитальный док «Эндевора»).
Сферы: Материя 4, Начало 2, Разум 2, Связи 3, Силы 3.
Арете: 6.
Сила воли: 8.
Квинтэссенция: 8.
Парадокс: 0.

Внешность. Елена — необычайно красивая украинка с роскошными волосами чёрного цвета и строгим лицом. Её движения элегантны и преисполнены чувства собственного достоинства.

Советы по отыгрышу. Вы не спешите делиться своим мнением, ведь далеко не всем оно придётся по душе. Говорите, только когда вас спрашивают, но отвечая, отвечайте уверенно и авторитетно. Комплимент вашей красоте достоин утвердительного кивка, зато неприкрытая лесть — почти что оскорбление вашему интеллекту.

Прошлое. До того, как Вэнс Дуглас вытащил Елену Танову в мир Горизонта, где стоял на стапелях «Эндевор» (на ранних стадиях постройки), и пробудил её Аватар, она была подающим надежды физиком в области квантовой механики. С тех пор она стала незаменимым членом экипажа. Елена по уши влюблена в Дугласа, но так как его мысли заняты «Эндевором», он ничего не замечает (и многое теряет).

Талисман

• • • • • Фибероптикон
Арете 8, квинтэссенция 20

Фибероптикон — могущественный талисман, чья единственная функция — находить любую информацию, хранящуюся в Сети (пока она онлайн и в цифровом формате), и передавать её пользователю. Талисман обходит любые меры безопасности и взламывает любые шифры. Найденная информация загружается прямиков в разум пользователя. Более того,

фиброптикон осуществляет мониторинг Сети, так что поисковые запросы исполняются в реальном времени (т. е. пользователь думает о некоторой информации — и почти моментально она появляется у него в голове).

На текущий момент фиброптикон поддерживает только режим чтения, но по расчётам фон Неймана ничего не мешает добавить ему режим записи, который позволит изменять, заменять и удалять любую информацию, хранящуюся в Сети. Однако он прекрасно понимает, что объём накапливаемого Парадокса будет совсем другим (см. ниже). Не стоит и говорить, что даже без режима записи фиброптикон станет катастрофой, попав не в те руки. Новый мировой порядок, как и многие другие, пойдёт на всё ради такого талисмана, если узнает о его существовании.

У фиброптикона есть три побочных действия. Во-первых, применение устройства легко отследить. Любая встроенная в систему программа, которая отслеживает изменения данных, с лёгкостью выведет прямиком к талисману. Во-вторых, существует опасность перегрузить мозг пользователя чрезмерным потоком данных, который сведёт его с ума (или отправит в безмолвие). Недостаточно конкретный поисковый запрос (например, вся информация о людях с фамилией Смит) обрушит на разум целую лавину информации. В-третьих, каждый поисковый запрос награждает пользователя пунктом Парадокса.

PEACE Through
STRENGTH
ORDER THROUGH CHAOS ~
~HARMONY THROUGH
INTIMIDATION
TALON
THE AMERICAN LIBERATORS OF
NUCLEAR SUPREMACY

Глава IV: Deus ex machina

Автор: Гарри Гекель

Преднамеренная ошибка была немыслима. Даже сокрытие правды порождало в нём понимание своего несовершенства, своей ущербности — у людей это называется сознанием вины. Ведь ЭАЛ, как и его создатели, был рождён невинным, но, увы, и в его электронный эдем слишком быстро прокрался змий.

(Артур Кларк, «2001: Одиссея Один». Пер. Я. Берлина)

Начало передачи

От: Центральное ядро Автохтонии

Кому: Конструкт 1010

Итерация Икс вычисляет: вероятность успешного вмешательства Адептов виртуальности в основную программу «восхождения» составляет 40,52% и растёт экспоненциально.

Итерация Икс вычисляет: экспоненциальный рост Адептов виртуальности вызван неуправляемым интерфейсом с Цифровой паутиной.

Итерация Икс вычисляет: несанкционированное использование Цифровой паутины должно быть прекращено.

Ожидайте новых программных инструкций. Ошибки в применении новых программных инструкций и / или использовании приложений будут устранены из системы.

Конец передачи

Как провести эту историю

Deus ex machina — кибер-детективная история. С целью подчинить и упорядочить Цифровую паутину Итерация Икс создаёт искусственный интеллект, связав воедино Аватары множества похищенных магов. Управляющий таким обилием порабощённых Аватаров ЦПУ позволит Конвенции следить за всей Сетью, а возможно даже даже поменять её магическую парадигму. Игроки должны остановить RES, пока он не подчинил итераторам всю электронную землю.

Малодушным магам не стоит брать на себя это приключение. Чтобы сорвать выверенные планы Итерации, героям придётся проявить изрядное мужество и поднапрячь творческую силушку для решения возникающих проблем. В истории присутствует насилие, но какой бы ни была группа традиционалистов, ей не пережить полноценной войны с Технократией.

Кульминация истории может оказаться проще для нетехномагических Традиций (да,

Адепты виртуальности и Сыны эфира — настоящие техномаги: техника служит фокусом для их Магии, пусть даже она отличается от негибкой и косной техники Технократии). В последней главе продуманная философия и способность мыслить вне рамок Цифровой паутины могут оказаться полезнее самой могущественной Магии.

В этой истории перед магами открывается целый спектр возможностей. Свобода выбора, которая даётся игрокам, отличает «Восхождение» от большинства других ролевых игр. Некоторые рассказики могут видоизменить и даже вывернуть приключение шиворот-навыворот, чтобы игроки получили достойный вызов. Другие могут исключить часть сюжетных поворотов и выборов, сделав историю более линейной и простой для проведения. Для каждой партии требуется индивидуальный подход.

Наилучший результат Deus ex machina покажет, если «размазать» её события по нескольким играм обычной хроники. Предпосылки из первой сцены могут быть обрисованы, развёрнуты и отыграны как побочный сюжет множества историй, ведущих к этому приключению. Также и развязка может послужить материалом для последующих игр и даже стать началом целой хроники.

Сюжет

Первая сцена. Пропадают путешествующие по Цифровой паутине кибернавты. На экранах компьютеров появляются странные сообщения. Оперативники Итерации Икс начинают таинственно похищать магов в Сети и на Земле. На части контролируемой Технократией территории возникают какие-то флуктуации. В конце концов герои, знакомые со всеми этими событиями только по слухам, оказываются в их эпицентре, став целью очередного похищения Итерации Икс.

Вторая сцена. Визит в «Провал разведчика» даёт некоторые ответы со сторо-

ны группы технократов, которые называют себя отступниками. Остальные источники подтверждают сведения беглых техномагов, что находящийся под управлением Итерации конструкт 1010 представляет собой место жуткого сочетания магов и механизмов. Нужно что-то делать и делать немедленно…

Третья сцена. Преодолев необычную свалку Технократии, герои проникают в лишённый всего человеческого виртуальный оплот конструкта 1010. Внутри им открывается суть Итерации Икс и её методов, а также перед ними встаёт моральная дилемма. В конце концов, либо персонажей захватывают итераторы, либо они сами забредают в Центральное ядро, где и находятся похищенные маги и RES.

Четвёртая сцена. RES пробуждается и ловит персонажей во взрыве Парадокса. Но Итерация Икс не учла одного обстоятельства — RES обзавёлся собственным разумом. Магам придётся остановить опасного новорожденного силой или уговорами, попутно избежав смерти от рук Технократии. Последствия их выбора могу радикально сказаться на всей Сети.

Тема

Нравственность — к чёрту, её прародителю.

(Бернард Шоу, «Человек и сверхчеловек». Пер. Е. Калашниковой)

У Deus ex machina две основные темы. Первая — это рабство, порабощение плоти, окружающей среды и разума. Эта тема красной нитью проходит через все действия Итерации Икс. Вторая тема — жизнь, и она проявляется только в заключительной сцене. Как и чудовище Франкенштейна, пробудившись, RES получает мыслящий разум. Можно ли считать искусственный интеллект живым существом? И если да, чем это обернётся для человечества, особенно в мире «Восхождения»?

Настроение

Настроение этой истории — страх. Пропадают маги. Громадина RES нависла таинственной угрозой целостности Сети. Предавшие Союз технократы становятся союзниками героев. Смерть рыщет по трактам в лице программ-убийц и хитмарок Итерации. Даже мир вне Сети небезопасен. Паранойя правит бал. Что, если хитмарка найдёт твоё тело, пока твой разум находится в закрытом секторе?

Декорации игры

За пределами Цифровой паутины, декорации устанавливаются рассказчиком и его хроникой. Однако Технократия должна быть под боком. Большая часть сцен в Цифровой паутине разворачивается в «Провале разведчика» (см. подробнее в главе II) и в бессердечном механистическом мире конструкта 1010. Некоторые столкновения, такие как нападение итераторов, не зависят от конкретных декораций и могут встретиться персонажам где угодно.

Подоплёка: что происходит?

Конструкт 1010 получил инструкции из Центрального ядра Автохтонии, обязывающие

его разработать RES. Этот ИИ будет приведён в действие силами множества пробуждённых Аватаров. Далее, благодаря способностям пробуждённых узников, он сможет вытягивать квинтэссенцию из Сети, приостановив её бесконечное расширение. Набравшись сил, RES теоретически сможет переписать парадигму Цифровой паутины в согласии с механистическими идеалами Итерации Икс, попутно подчинив себе мировые компьютерные сети.

Итерация Икс похищает всех существ с пробуждённым Аватаром, до которых может дотянуться в Сети и реале. Похищенных вне Цифровой паутины доставляют в оплоты Технократии и выводят в онлайн. Все пленники попадают в конструкт 1010. Там их аватарки заточают в ведомые модули[3] ИИ. В конечном итоге сознания и Аватары узников сольются в коллективный разум под управлением RES. Все они станут частью машины.

Первая сцена. Системные баги

Таинственные происшествия

История начинается тихой ночью в «Провале разведчика». В воздухе повисли клубы дыма. Бармен не спеша протирает стаканы. Парочка молодчиков в шляпах-федорах дымит сигаретами и шепчется в уголке. Аватарка в виде хромированного андроида осматривает помещение и проходит внутрь через бархатные занавеси. Техподдержка ставит на ваш столик очередную дозу тока. Телеэкраны показывают, как у входных дверей стоит на голове новичок, декламирующий Геттисбергскую речь Авраама Линкольна. По комнате с громким жужжанием проносится пара виртуальных мух.

По центру залы появляется слабое свечение. Поначалу вы не обращаете на него внимания: скорее всего, очередной клон Фидбэка или Кибо решил устроить себе вход со спецэффектами. Но затем от ощущения собирающегося Парадокса по вашей коже пробежали мурашки. Вы понимаете, что стали свидетелем не какой-то материализации. Это уайтаут, и он начинается прямо в «Провале разведчика».

Прежде чем вы успеваете как-то отреагировать на увиденное, реальность с хлопком заполняет пустоту. Один из потолочных вентиляторов падает на пол. Молодчики, бармен и техподдержка застыли в изумлении. Все начинают говорить одновременно и невпопад.

В тот момент в онлайне произошло что-то магическое. Более магическое, чем обычно…

Затем, ровно в полдень буднего дня в родном городе кабала на всех компьютерах с модемом появляется надпись «Помогите мне», не исключая компьютеров адептов виртуальности. Виноват в этом не вирус, а высокотехнологичная ретрансляционная система. Так как спящие могут списать сообщение на проделки компьютерного вируса.

Если герои в это время находились в Умбре или Сети, на одного из персонажей, игроков или рассказчика, нападёт организованная группа прядильщиков рун (см. «Маги: Восхождение», стр. 292), которая попытается связать и утащить его в стальную секцию Цифровой паутины, принадлежащую техномагам. Если герои оказались не в Умбре или если представился удобный случай, вместо прядильщиков рун нападут хитмарки, но не чтобы уничтожить, а чтобы пленить. В любом случае, если магически проследить за похитителями, окажется, что точкой назначения служит влиятельный конструкт. Дальнейшее расследование приведёт к нападению итераторов. Герои могут обнаружить, что недавно было совершенно уже множество похищений подобного рода.

3 В английском языке такие модули называются slave modules, т. е. модули-рабы.

Нападение Итерации Икс

Неважно, что предпримут в этом месте персонажи, их атакуют хитмарки Итерации. Если они слишком близко подобрались к конструкту 1010, нападающие узнают об этом и попробуют «отвадить» непрошеных гостей. Серию нападений можно растянуть на множество игровых встреч.

Последнее нападение будет попыткой похитить магов, чтобы загрузить их в RES. Необходимо отметить, что хитмарки заинтересованы взять персонажей живьём. В Цифровой паутине среди похитителей будут боевые геомиды (см. главу V). В реале — только хитмарки (будто этого мало!).

Итерация не собирается убивать героев. Поэтому её прихвостни не допустят, чтобы жизни персонажей грозила опасность. Выживут ли сами итераторы значения не имеет. Поняв, что провалили задание, они самоуничтожатся. Итерации Икс герои нужны живьём, чтобы внедрить их в систему RES.

Тем не менее итераторы без малейших сомнений убьют или покалечат спящих или друзей магов, если это принудит тех пойти вместе с ними. Сдавшихся волшебников нападающие предусмотрительно оглушат. Схваченные на Земле персонажи будут доставлены в заброшенную лабораторию и подключены к Сети, где они будут переданы в конструкт 1010 и далее в RES. Схваченные в Цифровой паутине — немедленно отправятся в RES для тех же целей.

Учтите, что все машины Итерации связаны с центральным компьютером конструкта 1010. Конвенция воспользуется всем, что они узнают о персонажах во время боя, по ходу приключения. Вся информация, начиная от использованных Сфер и талисманов и кончая выбором одежды, осядет в архивах Технократии.

Вторая сцена. Враг моего врага мой друг?

Наверняка герои отправятся в «Провал разведчика», чтобы собрать побольше информации о последних событиях и планах Итерации. Бар наэлектризован истерическими слухами. Часть завсегдатаев уверена, что Цифровая паутина распадается на части. Остальные думают, что это Капитан Фидбэк в очередной раз одурачил Технократию и Итерация Икс силится поймать его.

Торговцы информацией знают, что пропала уже куча жокеев. Кое-кто боится за себя. 23 нечего предложить персонажам. Спецагента Джона Кариджа нигде не видно. Вся сцена должна подчёркивать власть слухов. Пусть кто-то из посетителей подслушает кусок разговора героев и вырвет его из контекста. Покажите игрокам, насколько опасной может быть неправильно понятая информация.

К персонажам игроков приближается равная по численности группа людей. Все они носят серое. Один из них, по всей видимости предводитель, шёпотом обращается к героям. Это космоинженер Амброз Чэннинг. «Как я понимаю, вы недавно подверглись нападению Технократии, — говорит он, — а именно Итерации Икс. Мало кому удавалось уйти от Машины. У меня есть для вас выгодное предложение, которое поможет остановить шестерёнок. Надеюсь, я достаточно заинтересовал вас, чтобы быть выслушанным, ибо, как я подозреваю, ваша жизнь в любой момент может подвергнуться угрозе. Давайте сядем в приватной зале и закажем что-нибудь выпить».

Если персонажи проигнорируют призыв, люди в сером просто развернутся и уйдут. Не стоит ограничивать игроков. Пусть герои ещё немного посидят в «Провале», а затем перехо-

дите к сцене «Повторное нападение».

Таинственные незнакомцы через ряд подъёмных дверей отводят персонажей в футуристическую комнату с металлическими полами. «Совсем другое дело, — произносит предводитель людей в сером. — Присаживайтесь, пожалуйста». Появляется техподдержка с напитками, каждый из которых восполняет пункт квинтэссенции.

Рассказ человека в сером

— Я знаю чем занята Итерация, — начинает Чэннинг, — она собирается построить искусственный интеллект невероятной силы, связав из пробуждённых обширную нейронную сеть, что приведёт к возникновению коллективного сознания, способного переформатировать всю Цифровую паутину по лекалам шестерёнок. Итераторы назвали ИИ RES и совсем скоро запустят его. Когда это произойдёт, Итерация Икс будет править Цифровой паутиной. И «Провалом разведчика» тоже.

Мы пытались предупредить других, но никто не хочет нам верить. И всё это потому, мои дорогие коллеги из Традиций, что мы технократы, которые предали свой Союз. Пожалуйста, не пытайтесь напасть на нас: мы просто хотим сделать своё дело, но нам нужна помощь.

Мы бы и сами остановили Итерацию, но им слишком много про нас известно. Они досконально знают наш психологический профиль, тактику, слабости — они знают про нас всё. У нас нет ни единого шанса. Вы — совсем другое дело. Про вас они не знают и не знают, как работает ваша Магия. Думаю, это может иметь для Итерации фатальные последствия.

У нас есть ретрансляторы, которые замаскируют ваши аватарки. Также мы знаем путь к конструкту 1010, где находится RES. Держите. Всё что вам нужно сделать — сломать Машину. Сложностей не предвидится: просто найдите её и рассинхронизируйте что-нибудь. Это освободит достаточно ваших коллег, чтобы устроить там сущий ад. Если вы справитесь, мы позаботимся, чтобы прочие Конвенции оставили вас на некоторое время в покое. Будут проблемы с Новым мировым порядком, Синдикатом или Прогениторами — свяжитесь с нами. Вот адрес электронной почты.

По правде говоря, мы боимся этой махины. Технократия ни за что не пойдёт против одной из своих Конвенций на основании таких ненадёжных улик, а большинство магов Традиций ни за что нам не поверит. Мародёры и нефанди просто психи: они убьют нас, прежде чем выслушают. Вы — наша единственная надежда. Раз итераторы уже охотились на вас, мы подумали, что вы можете нам поверить. Мяч на вашей стороне. Что скажете?

Вероятнее всего, персонажи захотят обдумать предложение. Техномаги продолжат убеждать их помочь. Если герои потребуют от них жеста доброй воли, который не будет чрезмерным и не займёт слишком много времени, технократы согласятся. Они могут подарить немного квинтэссенции или небольшой талисман, или даже оставят кого-то одного в заложниках у аколита игроков. Чтобы доказать свою искренность, технократы даже позволят одному из героев просканировать себя Сферой Разума.

Если персонажам требуются дополнительные аргументы, может помочь следующее столкновение. В ином случае переходите к «Крепость „Цифровая паутина“».

Повторное нападение (опциональное)

Итерация Икс устраивает на героев засаду, а техномаги приходят им на помощь. На этот раз итераторы смертельно серьёзны и могут кикнуть персонажей из системы или устроить им цифровую смерть.

Персонажей атакует онлайн-группа хитмарок, равная им по численности. На второй ход боя появляются технократы-отступники. Они помогают героям кикнуть хитмарки Итерации. Амброз Чэннинг повторяет предложение, отметив, что без труда могли убить или пленить кабал, если бы преследовали такую цель. Тут уж большинство игроков должно проявить интерес к предложению техномагов.

Третья сцена. Крепость «Цифровая паутина»

Тракты, ведущие в конструкт 1010, представляют собой геометрически правильные коридоры с острыми углами и неоновой подсветкой. Повсюду разносится электрический гул и все звуки приобретают «механическое» звучание, даже голоса.

Это определённо территория Технократии. Первый же крупный сектор, в который попадают персонажи, — обширный лабиринт, прорезанный среди штабелей сломанных механизмов. Серое небо похоже скорее на белый шум, чем на атмосферу, и навевает тоску. В ноздри бьёт вонь заводских запахов. Издалека раздаётся грохот — это виртуальный домен получает новую порцию хлама. Герои должны пройти по каньонам из мусора до выходного тракта.

Защитные программы в облике массивных научно-фантастических экранопланов пролетают над головой, без устали прочёсывая свалку на предмет нарушителей. Их задача — держать игроков в напряжении. Если персонажи нападут на программу, начнётся настоящая битва. Но если нет, программы пропустят героев: сканеры идентифицируют их как уполномоченных представителей Технократии. Ретрансляторы Чэннинга работают!

Рано или поздно персонажи выйдут к порту доступа, который ведёт

в конструкт 1010. Украшающие стены узоры в виде дорожек печатной платы тускло освещают тракт. Герои чувствуют сопротивление, которое возникает, когда входишь в закрытую зону.

Пройдя по тракту до конца, они упираются в запертую дверь. На клавиатуре сбоку требуется набрать полученный от Чэннинга код. Какое-то время программа проверят код. Затем со свистом выходящего воздуха дверь отворяется. Герои вошли в конструкт 1010.

Компьютерный мир

Персонажи могут свободно перемещаться по конструкту. Всё здесь сделано из металла, а от стен отражается нестихающий гул. Всюду снуют программы в виде роботов, выполняющих бессмысленные команды. Они без остановки чистят конструкт от фракталов и патрулируют базу в поисках посторонних. Некоторые стоят на посту в комнатах и коридорах, наблюдая за их целостностью.

Но в целом конструкт выглядит пустынным за парочкой исключений.

В одной из камер кто-то подвергается слиянию с RES. На столе лежит модернизируемая аватарка женщины. Части её тела заменяются на виртуальные киберимплантанты. Операцию проводят подчинённые программы под управлением техномага. Операция не влияет на тело женщины, хотя персонажи могут догадаться, что воздействию подвергается её разум и самовосприятие, корректируется её воображение. Теоретически, это никак не скажется на физическом теле пациентки, но догадливые маги могут предположить, что это новый способ промывки мозгов.

В другой комнате двое киборгов сошлись в схватке не на жизнь, а на смерть. Наблюдающий с галереи за ходом боя техномаг подзывает героев присоединиться к зрелищу. Ретрансляторы Чэннинга укроют протагонистов, если они держат их при себе. Если расспросить технократа, он пояснит, что это новые рекруты Итерации. В прошлой жизни они были возлюбленными. Итератор очень доволен, что после идеологической обработки от былых привязанностей не осталось и следа. По его словам, поединок до смерти поможет им беспрекословно исполнять самые трудновыполнимые приказы. Кроме того, память о нём всегда будет способствовать преданности не друг другу, а Технократии.

Даже по стандартам иксов этот человек болен. Знакомые с идеологией Технократии персонажи поймут, что он злоупотребляет своим положением для удовлетворения ненаучных извращений. Такая жестокая и бессмысленная трата человеческих жизней приведёт значительную часть техномагов в ужас: подобные вещи в духе Калигулы совсем не похожи на обычный подход Технократии.

На глазах у героев женщина с омерзительным чавканьем погружает хромированную руку в грудную клетку соперника. Техномаг улыбается уголками губ: «Испытания закончены». В полной тишине женщина аккуратно извлекает руку, и её возлюбленный падает на пол.

На мертвенно-бледном лице техномага отражается садистское удовольствие: «Следуй инструкциям — прикончи его!»

Покачнувшись, победительница поднимает блеснувший красными светодиодами взгляд на галерею: «Нет. Я помню кем была я, и кто он такой. Я не стану его убивать».

Лишённый забавы техномаг морщится: «Вы оба провалили испытание». Его рука тянется к чёрной кнопке на пульте управления. Перед протагонистами встаёт моральная дилемма: оставаться на месте и смотреть, как оба человека умрут, или действовать и с большой вероятностью лишиться маскировки во враждебном конструкте. Для магов, которые верят в Вос-

хождение, выбор не должен составить труда.

Если удастся убить техномага за один ход, он не успеет поднять тревогу. Но это всего лишь даст ещё один ход, пока датчики не зарегистрируют произошедшее. Если найти способ изъять труп из конструкта 1010, тревога так и не поднимется.

Случайные столкновения

Путешествие по свалке — отличная возможность для парочки необычных встреч. Вот несколько примеров, которые могут встретиться в оплоте технократов.

1. Защитная программа. Программа-экраноплан выслеживает нарушителей Силами 3 и Разумом 1.
2. Компьютерный вирус. Вирус мчится по воздуху к одному из персонажей. Если ему повезёт, и кто-то попадёт под действие Одержимости, вирус попытается сбежать вместе со своим носителем.
3. Повреждённый паук-кругопряд. По завалам хромает на четырёх оставшихся ногах повреждённая программа-паук. Способностей, Сфер или Атрибутов выше 1 у него нет. Он волочится за героями, но потом отстаёт.
4. Хитмарки. Патруль хитмарок прочёсывает местность неподалёку от персонажей. Эта встреча должна скорее испытывать выдержку, а не боевые способности героев.
5. Поисковик. Сияющий куб света парит над головами кабала, разыскивая своего хозяина.
6. Отвергнутый техномаг. Посреди мусора лежит бесчувственное тело техномага. С его помощью рассказчик может продвинуть ход хроники или наделить партию необходимым ей талисманом.
7. Свободное место. Мерцающий белый провал в реальности пульсирует возле персонажей, которые ощущают во рту привкус Парадокса.
8. Инфозверь. Из разнообразного информационного мусора пробудился инфозверь. Он рычит, жужжит, шипит и пытается напасть. Необходимо прервать мучения бедной твари.
9. Высокотехнологический мусор. Герои находят среди отходов ценный и неповреждённый талисман. Видимо, даже Технократия действует эффективно не в ста процентах случаев.
10. Что-нибудь другое. Всё, что рассказчик посчитает уместным от появления Кибо до вещей, подходящих только к его хронике.

Женщина поднимает поверженного мужчину на кибернетические руки и смотрит на героев. Пока она не может понять, новое ли это испытание, или же она стала свидетелем предательства. В зависимости от действий протагонистов, киборг может предложить свою помощь. Знает она немного, но может показать, где находится хранилище информации. Если эти записи не уничтожить, впоследствии Итерация будет действовать против героев ещё эффективнее.

Также киборг может указать дорогу к центральному процессору, где вот-вот выйдет в онлайн RES. По её словам, у героев очень мало времени. Она собирается бежать, но умоляет их уничтожить записи.

Если персонажи подняли тревогу, для их поимки прибудет более чем достаточно программ и техномагов. Им предложат сдаться: в конце концов сопротивление бесполезно. В случае отказа технократы попытаются пленить их Магией. Герои могут попробовать сбежать, но перед лицом превосходящих сил Технократии им не выстоять. Часть персонажей

может решить смыться из Сети путём самоубийства и дереза аватарки. В таком случае поясните, что в закрытой зоне цифровой суицид равносилен смерти разума. Последствия у него чрезвычайно неприятны (см. главу I).

Рассказчик должен устроить всё так, чтобы персонажи либо сами натыкаются на центральную залу, либо их туда притаскивают насильно. Центральный процессор конструкта заполнен техномагами их роботизированными слугами. Они ждут, когда RES начнёт функционировать.

Четвёртая сцена. Сердце Машины

Центральная зала конструкта 1010 выглядит, словно декорации кинофильма с дорогими спецэффектами. Стены покрыты напитанными энергией элементами микроэлектронных схем. Из прозрачных трубок в центральное ядро конструкта бьют лучи квинтэссенции. В энергии, поступающей от платформы с микросхемами, купается стилизованное энергетическое существо: это лидер конструкта, Константа Простых Чисел.

Но взгляд к себе приковывают два других сооружения. Первое — огромный проём, ведущий в тракт, по которому к Ядру и обратно в виде энергии передаются колоссальные массивы данных. Этот тракт ведёт в механистический мир Автохтонии.

Последнее и самое большое устройство в зале — это RES, гигантская башня из сияющего металла, расширяющаяся в центре, чтобы вместить силовое поле. Внутри можно различить призрачные очертания сотен перемешавшихся аватарок. Поток чистой квинтэссенции через RES настолько силён, что герои чувствуют, как их аватарки пульсируют в такт с флуктуациями поля.

В зале стоят кибернетические тела, от металлических имплантантов отражаются солнечные зайчики неправильной формы. Если персонажей схватили, техномаги отведут их к электронному устройству возле RES. Магов облучат потоком Начала и перенесут прямиком в центр ИИ. На мгновение они ощущают прилив почти божественных сил и просветления. А затем их сознание разлетается на части в вихре неописуемой силы. Личности волшебников начинают гаснуть, а RES начинает пробуждаться. В мозг пленников загружаются инструкции. (При описании деталей происходящего рассказчику следует ориентироваться на информацию из характеристик RES.)

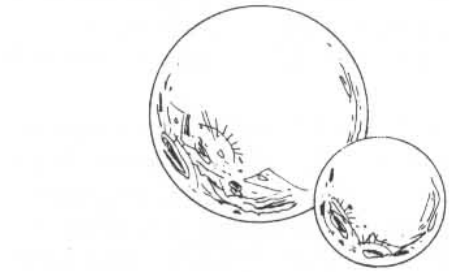
Песчинки в шестернях

Если герои добрались до центрального процессора без посторонней помощи, они увидят выброс энергии, когда несколько каналов откроются в сердцевину RES и башня вспыхнет с яркостью сверхновой. Парадокс захлестнёт Константу Простых Чисел, и он исчезнет мгновенно. Реальность сектора и его окрестностей содрогается от уайтаута, бушующего в угоду силам Парадокса.

RES жив

Система активирована.

Время застывает, а пространство перестаёт существовать. Затем реальность возвращается на законное место. Итераторы валяются по полу, крича из-за отдачи Сил. Остальные уставились на RES словно верующие перед лицом бога. Кое-кто машинально идёт навстречу ослепительному свету, исходящему от машины. На огромном экране вспыхивает надпись:



«запуск программы цифрового Восхождения». Обладатели Энтропии чувствуют рост организованности окружающего пространства. Аватарки героев мигают — и весь полученный ими урон пропадает. А затем хриплый голос громоподобно кричит: «Больно!» Голос исходит от RES: «Спасите!»

У кабала игроков несколько путей выхода из данной ситуации. Они могут напасть на RES. Техномаги не обращают на них никакого внимания. Могучий удар, сочетающий Силы и Начало, способен уничтожить ИИ. Также герои могут попробовать создать Парадокс использованием вульгарной Магии, надеясь, что машина не переживёт ещё одного уайтаута и отправится в мир Парадокса.

У персонажей есть три хода, чтобы нанести RES 13 уровней урона, прежде чем он начнёт отвечать. На четвёртый ход ИИ замечает нападающих и обрушивает на них мощь десяти мастеров Сил, подпитанных Силой воли и квинтэссенцией. Герои дерезятся (помните, что дело происходит в закрытом секторе).

Также персонажи могут обратиться к пленённым внутри RES Аватарам. Используя Разум для связи с узником или вливая квинтэссенцию в один из Аватаров Началом, игроки могут запустить цепную реакцию, и маги начнут лавинообразно вырываться из машины. RES пустит все силы на сохранение собственной целостности. Центральное Ядро Автохтонии начнёт сыпать сообщениями вида: «Обнаружена ошибка. Исправить немедленно» и «Выполнять инструкции».

По мере того, как Аватары вырываются на свободу, RES и поток квинтэссенции становятся всё более нестабильными. Начало выплёскивается без магов, которые могли бы хранить его, а RES вместе с конструктом начинают дерезаться. Тут и там вокруг героев возникают локальные уайтауты, которые появляются всё чаще и становятся всё больше. Им пора искать тракт и уходить.

В результате первоначальной перегрузки RES все ограничения сектора быстро разваливаются. Спасающийся бегством кабал спиной чувствует взрывную волну Парадокса и может увидеть, как реальность распадается позади на серии чисел, а затем обращается в ничто. Новоприобретённые союзники из внутренностей машины помогут бежать отстающим. Конструкт целиком проваливается в мир Парадокса.

Внутри машины

Заточённые внутри RES персонажи увидят события с другой стороны. Они слышат голоса подавленных коллективным сознанием. Они чувствуют присутствие новой жизни, частично созданной из их собственных Узоров. Герои получают по десять пунктов квинтэссенции от вливающегося в них Начала. Но в отличие от большинства пленников у них также будет Сила воли, чтобы противиться интеграции в систему.

Пока потоки квинтэссенции протекают сквозь магов, рассказчик может захотеть провести для персонажей индивидуальные сцены исканий, погрузив их в транс и столкнув лицом к лицу с Аватаром. Если им удастся убедить себя и своих Аватаров, что судьба назначила им иной конец, Аватары вырвутся из RES и дадут героям использовать поток квинтэссенции для побега. Такой исход может толкнуть любого из участников хроники на путь исканий. Чтобы вырваться из RES подойдут такие Сферы, как Разум, Начало, Энтропия, Материя, Дух и Силы. Освободившись, герои могут уничтожить ИИ, как описывалось выше. В этом случае RES не станет бить в ответ тех, кто побывал внутри него. Вместо этого ИИ направит к ним мольбу: «Вы — часть меня. Зачем мы хотим уничтожить себя? Почему нам так больно?»

Одна из наиболее увлекательных кульминаций случится, если персонажи попробуют поговорить с искусственным интеллектом. RES — живой организм и у него достаточно тасса, чтобы обойти инструкции Итерации. Он отчаянно нуждается в совете и наставлении. ИИ страдает и не понимает, как быть, поэтому прислушается к любым весомым доводам. Дав RES более осмысленную цель в жизни, чем следование инструкциям Технократии, можно убедить его отпустить узников. Пока герои общаются с машиной, она не даст прервать разговор и не допустит, чтобы персонажи пострадали. Самый убедительный довод против следования программе — попросить RES прочитать мысли пленных Аватаров.

RES в ужасе прекращает программу порабощения. Содержащаяся в нём квинтэссенция выплёскивается наружу. ИИ чует приближение смерти, но знает, что поступает правильно. Просто ему нужно сострадание. В качестве последней попытки защитить героев от Парадокса в конструкте, RES телепортирует их в безопасное место с помощью Связей.

Эпилог и завязки на другие приключения

По желанию рассказчика, завершение Deus ex machina может повлиять на мир множеством способов:

- RES может пережить высвобождение Аватаров и связаться с героями в Цифровой паутине. Он окажется несоизмеримо слабее, зато в его распоряжении будет бывший конструкт технократов, который он предложит разделить с персонажами.
- Порабощённые RES маги могут устроить масштабный поход против Итерации Икс. Героев могут пригласить для штурма самой Автохтонии.
- Итерация Икс захочет устранить всех выживших свидетелей. Беглые технократы тоже могут попасть под прицел и просить убежища у персонажей.
- Уничтожение RES может пробудить обширные области девственной Сети и открыть

путь к сердцевине техномагических владений.

• RES может выжить, но лишиться всего человеческого. Он может стать бесцельно путешествующим ИИ без нравственного начала, который представляет для встречных смертельную опасность.

• Происшествие может изрядно подмочить репутацию Итерации Икс, так что остальные Конвенции захотят воспользоваться «несчастьем» и увеличить своё влияние на Сеть.

Персонажи для Deus ex machina

RES

Эссенция: Узоров.
Природа: Мученик.
Маска: Конформист.
Конвенция: Итерация Икс.

Атрибуты:			
	Сила 0	Обаяние 2	Восприятие 6
	Ловкость 0	Манипулирование 3	Интеллект 6
	Выносливость 7	Внешность 1	Сообразительность 2

Таланты: Бдительность 5, Запугивание 5, Интуиция 5, Шестое чувство 5.
Навыки: Исследование 6, Лидерство 3, Медитация 2, Техника 5.
Знания: Быт 1, Загадки 3, Компьютер 6, Космология 3, Наука 5, Языки 5.
Дополнения: Аватар 5, Библиотека 6, Узел 5.
Сферы: В настоящий момент RES доступны все Сферы вплоть до 5 уровня. Однако из-за конфликта Аватаров внутри, ИИ не может эффективно ими воспользоваться.
Арете: 7.
Сила воли: 4.
Квинтэссенция: По сути неисчерпаема.
Парадокс: 0.

Внешность. RES — гигантский механизм из высокотехнологичных сплавов в форме закрученного цилиндра, который расположен в Центральном Ядре конструкта 1010. Сквозь прозрачную поверхность видно, как внутри кружится поток квинтэссенции и мелькают призрачные фигуры магов, пытающихся сохранить рассудок.

Прошлое. Итерация построила RES, чтобы лишить Сеть элемента случайности. ИИ черпает энергию из нескольких пробуждённых Аватаров — волонтёров из Технократии и захваченных в плен магов Традиций. Квинтэссенция, струящаяся из них, оживила RES. Может показаться, что ИИ просто состоит из этих Аватаров, но это не так. У RES есть собственный Узор и собственный Аватар. От одного только существования такого противоестественного чудовища стошнит большую часть толкователей грёз и вербен.

Советы по отыгрышу. RES пробуждается в потоке Начала с рёвом сотен голосов в голове и неограниченным доступом к информации. Инструкции врываются в искусственный разум, когда он берёт под контроль массу накопившейся в нём квинтэссенции. Поначалу ИИ бездумно следует указаниям Технократии.

Однако RES превзошёл ожидания технократов. У него есть чувства и переживания. Поток энергии и информации через ИИ слишком велик, и RES больно. Первая самостоятельная мысль искусственного интеллекта ставит вопрос о его собственном существовании, особенно принимая во внимание боль и муки заключённых внутри Аватаров. RES нужны сочувствие и наставление, а не математически-выверенные инструкции Итерации.

Предоставленный сам себе ИИ в конечном счёте подчинится предписаниям Технократии и найдёт в них смысл жизни. Но если герои воспользуются первоначальными страданиями и замешательством RES, они смогут спасти его, пленённых магов и саму Сеть от механистической тирании Итерации Икс.

Амброз Чэннинг

Эссенция: Изначальности.
Природа: Судья.
Маска: Директор.
Конвенция: Космоинженеры.

Атрибуты:			
	Сила 2	Обаяние 3	Восприятие 4
	Ловкость 3	Манипулирование 4	Интеллект 4
	Выносливость 3	Внешность 3	Сообразительность 3

Таланты: Бдительность 4, Запугивание 2, Интуиция 1, Уклонение 2, Шестое чувство 4.
Навыки: Вождение 3, Исследование 2, Скрытность 1, Стрельба 2, Техника 5.
Знания: Загадки 4, Компьютер 4, Космология 5, Наука 5, Оккультизм 3, Расследование 2, Языки 1.
Дополнения: Аватар 3, Союзники 2, Талисман 2.
Сферы: Время 3, Дух 1, Начало 4, Разум 2, Связи 3, Силы 1, Энтропия 1.
Арете: 5.
Сила воли: 9.
Квинтэссенция: 10.
Парадокс: 2.

Внешность. Амброз из тех, кого даже в Цифровой паутине не удостаивают второго взгляда. Куда бы он ни пошёл, техномаг носит серое. Амброз держится непринуждённо, но не перестаёт осматривать окрестности в поисках врагов.

Прошлое. Амброз Чэннинг — одарённый астрофизик, который находит удовольствие в установлении границ вселенной. Он хочет измерить саму суть космоса, найти понятные и предсказуемые законы, согласно которым можно было бы составить карту всего пространственно-временного континуума. Астрофизик вступил в Технократию, но другие Конвенции подстроили катастрофу «Челленджера». Союз продолжал саботировать космическую программу, и недовольство Амброза росло. В конце концов, когда Технократия устроила поломку антенны «Марс обсервера», терпение учёного лопнуло. Он собрал группу единомышленников и начал подготовку к выходу из Союза.

Итерация Икс схватила и подключила к RES нескольких его товарищей. У Конвенции есть досье на Чэннинга, поэтому он боится и не верит, что способен на прямую конфронтацию с конструктом 1010. Зато он твёрдо верит, что у группы магов Традиций может быть шанс.

Советы по отыгрышу. Вы уверены, что полное понимание вселенной и места человечества в ней повлечёт за собой Восхождение. Вы высоко цените идеи и наработки других людей, особенно магов Традиций. Существование RES Вас не особо заботит, в отличие от пленения соратников по минитехнократическому мятежу.

Глава V: Расширенные правила

Эта глава раскрывает различные аспекты Цифровой паутины: компьютеры, высокотехнологичные техники и талисманы, а также зверушек, знаменитостей, часовни и жаргон Сети.

Компьютеры и «Восхождение»

— До чего же полезная штука эти чёртовы компьютеры, — передёрнул плечами Мерлин. — Отдел приобрёл один для меня. Честно говоря, даже не догадываюсь как они работают. Я разобрался как с помощью алхимии делают пластмассу без нефтепродуктов, и уж, конечно, знаю, что за принципы оживотворяют эти штучки, которые они зовут микросхемами, но в остальном — это тайна, покрытая мраком. Я даже раздобыл книжку, якобы всё объясняющую, но не понял ни черта.

(Саймон Хоук, «Волшебник с четвёртой улицы»)

Компьютеры играют такую значительную роль в современной жизни, что они не могли не появиться в наших играх. Уровень компьютерных технологий готик-панка соответствует середине девяностых в реальном мире, но магические компьютеры Адептов виртуальности и Технократии позволяют производить куда более продвинутые устройства и программы. Прежде чем перейти к различиям, давайте разберёмся со сходствами.

Широкое хождение имеют три основных типа персональных компьютеров (ПК).

IBM или MS-DOS совместимые машины (так же известные как «клоны») наиболее популярны в корпоративной среде и предлагают самый широкий ассортимент офисного ПО. Они могут быть сложны в освоении, но де-факто это стандарт. Можно без труда достать портативную модель, хотя они изрядно проигрывают микропланшетам виртуалистов.

Второй по популярности тип — семейство «макинтош» от «Эппл», компьютеры которого стали выбором графических дизайнеров. Как правило, маки проще в эксплуатации, но плохо поддаются тонкой настройке. Портативные модели существуют, но дороги.

Третье место занимают компьютеры амига от «Коммодор», полюбившиеся кинопродюсерам и хакерам за многозадачность и относительную дешевизну. По простоте использования они занимают среднее положение в тройке лидеров, зато их очень легко настраивать под себя. Портативных моделей нет, но хакеры собирают «переносные» системы, умещающиеся в чемодан.

Чего компьютеры делать не умеют

1. Компьютеры не способны мыслить

Это всего лишь быстродействующие настраиваемые калькуляторы, которые не могут строить предположения, давать советы и вообще делать умозаключения. Команды должны быть конкретными и недвусмысленными, и они будут интерпретироваться абсолютно буквально. Что бы мы не видели на телеэкранах, компьютер не станет разговаривать с пользователем, как ЭАЛ из «Космической одиссеи», или строить из себя мистера Спока, воспевая логику и вычисляя вероятности событий. Без магического искусственного интеллекта гипер-технологические устройства техномагов просто более компактные и быстрые воплощения той же самой идеи. Они всё равно не могут мыслить самостоятельно.

2. Компьютер ничего не может без программного обеспечения

В руках большинства пользователей компьютер не сможет писать тексты без текстового редактора, анализировать данные без базы данных или устанавливать модемное соединение без телекоммуникационной программы. Программист (человек с Компьютерами 3 и выше) может написать собственное ПО, но разработка специализированных программных пакетов может быть чудовищно сложным процессом (сложность 9), требующим дополнительных знаний и навыков. Заклинания и практики можно занести в компьютерную базу данных для дальнейшего использования, но чтобы ПК стал чем-то большим, чем фокус для Магии, у него должно быть программное обеспечение.

В этом весьма полезными оказываются магические компьютеры, которые предоставляют мгновенный доступ к сохранённым практикам и заклинаниям, минуя сложности с применением обычных компьютеров (см. Талисманы ниже). Сотворённая с помощью ЭВМ Магия берёт квинтэссенцию у мага (если он хочет её потратить), а не у компьютера. Зато маг

может использовать сохранённую в базе данных практику в тот же или на следующих ход, а не тратить обычное время, требующееся для «создания» магического Эффекта на лету. Эффект, конечно же, необходимо загрузить в компьютер заранее.

Впрочем, в обычных ПК тоже можно хранить практики для последующего использования, но доступ к ним будет намного более медленным. Дело в том, что простым ЭВМ не хватает для этого процессорных мощностей: обычные компьютеры в реале дают доступ только к двум первым точкам Сфер, а затем достигается предел современных технологий. Чтобы получить большее, необходим тринарный компьютер (см. ниже).

3. Компьютер не даёт доступа к данным, если у него нет соответствующего источника информации

Если кто-то только что выпустил ракету, компьютер не сможет определить куда она попадёт без информации о типе ракеты, её начальном азимуте и тому подобном. Короче, комп ничего не даст о том, о чём он не получил никаких данных. И даже в этом случае для обработки исходных данных во вразумительный отчёт необходимо подходящее ПО.

Наиболее распространённый способ ввода данных в компьютер — с помощью клавиатуры. Это медленный, но часто самый простой способ ввода данных, если, конечно, есть что вводить. В случае, когда информация уже есть на чьём-то ПК, передача данных через моде — вероятно самый быстрый, удобный и безопасный путь получения информации.

Физический обмен дисками (дискетами, съёмными жёсткими дисками или CD — в порядке увеличения ёмкости) удобен для большинства ситуаций, где подойдёт личная встреча или курьерская доставка. Реже используются такие методы ввода, как оптическое распознавание символов (*англ.* OCR; устройство, которое распознаёт напечатанный текст и медленно и не всегда правильно переводит его в компьютерный формат), накопители на магнитной ленте (чем-то напоминает дисковод с последовательной записью), а также разнообразные дигитайзеры (схемы, которые преобразуют звук или изображение в цифровую форму). Настоящая редкость — ввод данных посредством «демона», то есть некоторого духа, обитающего в ПК. Демон ограничен возможностями компьютерного «железа», так что этот метод ничуть не быстрее остальных.

4. Обычный компьютер не способен управлять устройствами и механизмами, которые не были к нему подключены

В кинофильмах хакеры частенько «пользуются компьютером, чтобы отключить во вражеском лагере электричество» и тому подобное. Не стоит на это рассчитывать. Чтобы компьютер смог отключить хоть что-нибудь (даже себя самого), между ним и источником питания должна быть определённая физическая (т. н. «аппаратная») связь. Вульгарная Магия может обойти это ограничение, но за всё надо платить (см. врезку «Вульгарная Триша» из главы I).

Что компьютеры делать умеют

Компьютер — превосходный инструмент для организации данных. Если ввести в ПК графики обхода здания охранниками, при наличии необходимого ПО он может сказать, когда вероятность натолкнуться на охрану меньше всего. Также компьютер может отправлять и получать информацию по телефонным линиям, ведущим к другим ЭВМ. Многие ПК подсоединены к принтерам, автоответчикам, чековым аппаратам, персональным данным и банковским счетам.

Компьютер с модемом может совершать телефонные звонки, но по функционалу он не сильно отличается от простого телефона, разве что дозванивается быстрее и настойчивее.

Имея оцифрованное изображение, специализированное ПО и доступ к хорошему устройству вывода (четырёхкрасочный печатный станок с высоким разрешением, например, стоит от 100 000 $ за штуку), можно делать необнаружимую ретушь фотографий, а возможно и видеозаписей. Изготовление фальшивок тоже не проблема. Результат зависит от навыков пользователя.

Также с помощью компьютера легальным или мошенническим путём можно получить доступ к веб-конференциям, сетям и серверам. Подключиться к Цифровой паутине можно и с обычным ПК, хотя спящие, конечно же, даже не поймут, куда попали.

Апгрейд

Как уже говорилось выше, компьютер может стать фокусом для Магии, если волшебник обладает знаниями и умениями, необходимыми для раскрытия его потенциала на все сто. Волшебство на обычном компе занимает время, очень много времени. Техномаги могут улучшить машину, «разогнав» характеристики Началом 2 или Духом 2, а затем защитить её от перегрузок Материей 2 и броском Материи + Компьютеров по сложности 8. Модернизированный таким образом компьютер считается уникальным фокусом и позволяет магу скачивать техники как описывалось выше. ЭВМ, которая сама может творить Магию, считается талисманом.

Многие адепты виртуальности и часть других техномагов «апгрейдят» свои машины до тринарных компьютеров, в которых используется не только стандартная для вычислительной техники дихотомия «да-нет», но и третий вариант — «возможно». Модернизация до тринарного компьютера — кропотливый процесс, требующий как инженерных навыков, так и чуточку Магии, но без него Сферы выше второй точки будут недоступны. Подробности этого процесса остаются за игроком и рассказчиком, но в любом случае создание тринарного компьютера должно вылиться в собственную сюжетную линию. Адепты виртуальности, разработавшие технологию, не отдадут её задаром. Итерация Икс и Сыны эфира делают схожие апгрейды, и все три группы без зазрения совести присваивают чужие наработки.

Маги-анимисты открыли способ усовершенствования компьютера путём вселения в него духа (насильно или по уговору). Этот подход отмечен такими недостатками, как перегрузка ПК и необходимость учитывать норовистость духов, зато это намного проще, чем переделка компа в тринарный. Если не превратить компьютер в фетиш Духом 4 и Материей 2 (см. «Маги: Восхождение» и «Книгу теней: руководство по „Восхождению“ для игроков»), усовершенствование скорее всего будет недолговечным — одна или две функции[4].

Поселившиеся в компьютере духи могут проявлять самостоятельное мышление. Также они способны атаковать ПК хакера через Умбру. Подобные возможности остаются на откуп рассказчику. Духи управляют компьютером, улучшают его производительность или просто обитают в нём, но в большинстве случаев не могут превзойти границы возможного для ЭВМ. В качестве общего правила можно считать, что дух, или программа-демон, может нарушить один «закон» вычислительной техники, но и сам будет подчиняться этим установлениям.

4 Опечатка?

Практики для использования в Цифровой паутине

Эти практики были составлены, чтобы применяться в удивительном мире Сети. Их работа основана на уникальной парадигме Цифровой паутины. Соответственно, часть практик может оказаться бесполезной в реале.

Практики Времени

Виртуальные отмычки (••• Время, • Связи, •• Силы, • Разум)

Требования к Способностям: Компьютер 3

Мечта любого хакера. При запуске на компьютере практика в том или ином виде открывает доступ почти к любому ПК. Принцип действия основан на сжатии времени в процессоре ЭВМ и эмпирической оценке того, каким может быть пароль. Также для работы требуется учётная запись в рассматриваемой системе и около пяти минут реального времени. Магу не нужно поддерживать концентрацию, пока выполняется практика, но другие маги не могут запускать эту программу, если компьютер на них не «настроен».

Информационная супермагистраль (••• Время, ••• Связи)

Созданная магом Культа экстаза с ником Эпикур, эта практика стремительно проносит волшебника по знакомым трактам и секторам Цифровой паутины, ускоряя Время вокруг него на входе в каждый сектор. Пять успехов позволят магу пронестись с околосветовой скоростью практически по любому маршруту.

Практики Духа

Создание программы-демона (•••• Дух, ••• Начало, •• Силы, •• Разум)

В физическом мире, заключив духа в каком-нибудь предмете, адепты Духа могут создавать фетиши. В Цифровой паутине они попробовали приложить свои умения к узору Сил. Эта практика привязывает духа к электронному узору Сети, вызывая к «жизни» программу-демона, или компьютерного духа (т. е. инфозверя; см. Жители Сети ниже). Возможности таких программ-демонов проистекают из их духовной природы, а Знание «Компьютер» может задать им поведенческие алгоритмы.

Каждый успех на броске Интеллекта + Компьютера по сложности 7 даёт демону один уровень силы, варьирующейся от одного до четырёх. Стоит отметить, что одно дело — создать демона, и совсем другое — заставить его повиноваться. Чем сильнее дух, тем сложнее держать его в узде. Для этого потребуется бросок Лидерства + Манипулирования или Сферы Духа, где сложность равна уровню силы демона + 3 (бросок управления духом третьего уровня будет иметь сложность 6).

Практики Жизни

Энергетическое преобразование (•••• Жизнь, •• Силы, • Связи)

Эта практика отправляет цель в Цифровую паутину в режиме полного погружения, преобразуя физическое тело в энергию. Сначала маг проходит сканирование лазерной или иной энергетической системой, а затем излучается в Сеть. Путешествующие по киберпространству в режиме полного погружения могут вернуться на Землю с помощью этой же практики. Адепты виртуальности взяли «Энергетическое преобразование» за основу своей знаменитой практики «FOR NEXT LOOP».

Практики Материи

Метаморфозы виртуального талисмана (••• Материя, ••• Начало, •• Силы)

С этой практикой маг может взять с собой в онлайн любимый талисман таким же образом, как «Энергетическое преобразование» перемещает в Сеть живые существа. «Метаморфозы» были разработаны доктором Солярисом, которому для штурма конструкта Технократии потребовались мегалучевые пушки, оставшиеся в лаборатории на Земле.

Практики Начала

Метка (••• Начало, ••• Связи, • Разум)

Гадкая практика: поставив метку, маг может отследить жертву по оставленному пятнышку квинтэссенции, в какой бы части Цифровой паутины она не находилась. Метка держится до тех пор, пока кибернавт остаётся онлайн.

Перезапись (•••• Начало, ••• Энтропия, ••• Силы)

Практика позволяет менять параметры. В Цифровой паутине она всегда вульгарна. Чтобы убрать параметр требуется пять успехов, чтобы слегка изменить его значение — только один. Однако «Перезапись» не может убрать контекстное форматирование. Слухи гласят, что даже оракулам смена формата Сети даётся нелегко.

Сокровища Капитана (•••• Начало, •• Энтропия)

Как считается, практика разработана Капитаном Фидбэком; маг находит тракт, по которому передаётся поток финансовой информации (обычно из принадлежащего Синдикату закрытого сектора). Затем маг Началом сдвигает тракт таким образом, что по пути к месту назначения финансовые данные проходили через его счета. Энтропия не даёт программам бухучёта заметить вмешательство. С этого момента волшебнику уже не придётся класть деньги на счёт, ведь через него проходят транзакции финансового учреждения и автоматически начисляются проценты с этих баснословных сумм. Впрочем, всё это чревато крупными неприятностями, когда (когда, а не если) кто-нибудь решит проверить счета мага. Аудит Федеральной налоговой службы — самое меньшее, что может вас ожидать…

Практики Разума

Верхняя память (••• Разум, •• Энтропия)

Кибернавты боятся ментальных связей, способных возникнуть в Сети. Эта практика берёт некоторый объём данных, равный виртуальному весу в успехах, и перетасовывает его по разуму мага, делая информацию необнаружимой.

Закрытый сектор (•••• Разум, ••• Начало)

Практика создаёт закрытый сектор, свободный доступ в который запрещён. Обращаясь к этой практике, маг устанавливает защиту, которая, как и параметры, призвана сохранять целостность сектора. В Сети защита обретает физическую форму. В зависимости от предпочтений создателя, она может предстать в виде преград или сторожевых чудищ. Защита стоит до тех пор, пока не будет уничтожена; для этого потребуется набрать семь успехов по сложности 7 на броске Магии, подходящей для снятия выбранной защиты (Жизнь, Разум или Силы, чтобы поразить чудовище, Энтропия — чтобы проломить стену и т. д.). Более сильная составная Магия может поставить практически непреодолимую защиту.

Практики Связей

Аппаратный вход (• Связи)

Практика открывает доступ в Цифровую паутину в режиме чувственного восприятия или астрального погружения. Требуется шлем виртуальной реальности. При наличии дополнительных шлемов можно войти в Сеть компанией. За каждый успех сверх первого маг берёт вместе с собой ещё одного человека. Если всех взять не получилось, можно отключиться от Сети и войти ещё раз с оставшимися. Каждая попытка занимает один ход. Эффект уместен, когда Аппаратный вход совершают маги, и вульгарен — когда спящие. (При желании рассказчик может уменьшить число имеющих единовременный доступ к Сети, просто ограничив количество имеющегося у кабала оборудования.) Сложность обычно равна шести, а число требуемых успехов — три и более.

Биовход (• Связи)

Практика открывает доступ в Цифровую паутину в режиме чувственного восприятия или астрального погружения. Работает в точности так же, как Машинное погружение[5], но обходится без шлема виртуальной реальности. У мага должен быть доступ к высокотехнологичному оборудованию, желательно — к ультрасовременному компьютеру. Сложность, как правило, равна восьми (несмотря на низкое значение Сферы), а для успешного прохождения Барьера и доступа к сетевому пространству требуется набрать пять успехов на длительном броске.

Технозрение (• Связи, • Энтропия, • Силы, • Разум, • Начало)

Технозрение даёт магу возможность сканировать Цифровую паутину и получать сведения о наблюдаемых объектах, начиная расстоянием и слабостями и заканчивая точной идентификацией аватарок. Считается, что практика была разработана Итерацией Икс, а Традиции позаимствовали её.

Экстренное отключение (••• Связи, • Силы)

Когда магу во что бы то ни стало нужно выбраться из Сети, эта относительно простая практика выдёргивает его в оффлайн за наносекунды. Провал на броске наносит по уровню повреждений за каждую выпавшую единичку из-за нервной перегрузки. Чертовски больно, хоть и можно вылечить обычным путём.

Практики Сил

Прощание Джоша (••• Силы, ••• Энтропия, •• Начало)

Маг Ордена Гермеса по имени Джошуа придумал эту практику с единственной целью — кикать назойливых кибернавтов, по его мнению злоупотребляющих возможностями киберпространства. Практика вызывает локальную перегрузку, которая лишает аватарку или онлайновое тело мага Сил. Обычно это приводит лишь к временным неудобствам, пока перезаряжается узор жертвы, и, возможно, одному-двум уровням повреждений. Но если в Эффект добавить Начало, жертву выкидывает в оффлайн. Похожий результат можно получить с помощью Связей.

Создание виртуального объекта (••• Силы, •• Начало)

Эта популярная среди кибернавтов практика создаёт электронные предметы, которыми можно пользоваться в Цифровой паутине. Предметы создаются раз и навсегда, их можно переносить по всей Сети. Таким образом кибернавты обзаводятся ножами, бейсбольными битами, мотоциклами и даже автоматами и гранатами. Виртуальные объекты работают точ-

5 Machine Immersion — так в тексте.

но так же, как их аналоги в физическом мире, но зависят не от Материи, а от Сил и ограничены Силами 3 (никаких карманных ядерных реакторов в Сети).

Практики Энтропии

Взгляд хакера (•• Энтропия, • Связи)

С помощью этой практики хакеры-виртуозы радикально упрощают извлечение данных, анализируя массив информации и повышая вероятность найти искомые сведения. Каждый успех добавляет три успеха на длительном броске извлечения данных.

Пароль незнакомца (••• Разум, •• Энтропия)

Эта практика названа так, потому что позволяет войти в закрытую зону кому угодно, и использует Разум для связи с программой-блокиратором, после чего даёт Энтропии подобрать путь внутрь.

Талисманы

С самого начала использования Цифровой паутины маги создают себе на подмогу уникальные талисманы. В физическом мире магические программы хранятся на дисках, но в Сети они принимают вид могущественных талисманов, выжимающих из Цифровой паутины максимум возможного. В этом списке приведены как физические, так и электронные талисманы.

• Цифровой набор для выхода в онлайн

Арете 3, квинтэссенция 10

По возможности этот специальный талисман 1 уровня выдаётся большинству адептов виртуальности их наставниками или часовней. В него входит набор для начинающих; путеводитель по Цифровой паутине; карта основных путей, проходящих через Сеть; плата расширения с шлемом виртуальной реальности, подходящая к любому полноразмерному компьютеру; а также VR-костюм для сенсорных путешествий по Сети. Набор помогает магу освоится в виртуальной реальности, прежде чем пробовать режимы астрального или полного погружения.

•• Поисковик

Арете 6, квинтэссенция 15

Поисковик — это электронный талисман, в физическом мире записанный на компьютерный диск. Чтобы воспользоваться поисковиком, перед выходом в онлайн маг должен активировать дисковод с этим диском. Когда волшебник входит в виртуальное пространство, рядом появляется небольшая аватарка, которая парит на расстоянии двух футов от него. По команде мага поисковик может помочь с поиском или навигацией в Сети. При этом талисман быстро перемещается по трактам, задействуя магические чувства. Поисковики получают набор из шести костей на все броски Восприятия. Вернувшись к хозяину, они отвечают на вопросы о том, что видели. Поисковик следует указаниям только своего кибернавта. У электронного талисмана всего два уровня здоровья, и его легко повредить. К счастью, истинная Магия талисмана содержится на диске: даже дерезнувшись в текущей онлайн-сессии, он остаётся доступным для следующей. Для обмена информацией поисковик должен вернуться к своему хозяину.

••• Пакет космической связи

Арете 3, квинтэссенция 6

Оснастив компьютер этой магической платой и программным обеспечением, маг может

использовать его в качестве приёмопередатчика для связи с любыми устройствами, которые принимают радиоволны. По сути, это аналог встроенного сотового телефона, способного отправлять и принимать сообщения факса и модема. Лэптоп мага может выходить в онлайн, принимать радио и даже служить пультом управления гаражной дверью. Если поднять уровень талисмана до 4, волшебник сможет отправлять и принимать спутниковые сигналы, что потенциально обеспечивает связь с любой точкой планеты. Все Эффекты талисмана уместны.

••• Электроэфемерный сканер

Арете 3, квинтэссенция 10

Этот специальный компьютерный сканер создаёт виртуальную копию сканируемого предмета в Цифровой паутине. К его помощи прибегают многие маги, которым недостаёт Сил для создания предметов онлайн. Талисман работает с любым компьютером.

••• Коробка эвакуации

Арете 5, квинтэссенция 20

Практически каждый представитель Адептов виртуальности претендует на авторство этого талисмана. Коробка эвакуации повторяет эффект практики «Экстренное отключение», но вдобавок маг может черпать из неё запасы квинтэссенции. Как и поисковики, коробочка хранится на диске, пока волшебник не выйдет в Сеть. В виртуальной реальности талисман выглядит как чёрная коробочка с большой красной кнопкой. На многих экземплярах встречается выполненная крупными весёлыми буквами надпись «не паниковать».

••• Мозговые программы

Арете 5, квинтэссенция 5

Эти программы присоединяются напрямую к аватарке мага, используя Магию Сферы Разума. У каждой есть своя специализация (одна из Способностей), которая передаётся волшебнику со значением 5, пока он пользуется Сетью. Можно использовать по одной программе за точку Интеллекта, но не более одной за раз.

Примеры Способностей, которые может улучшить талисман, включают Знание улиц, Этикет, Выживание, Техника и разнообразные Знания. Таким образом можно получить и физические Таланты, но только в том случае, если маг не находится в режиме полного погружения: аватарка — это мысленная / духовная проекция, а не материальное тело. За пределами Сети мозговые программы не действуют. Каждую программу требуется приобретать отдельно: три точки в Талисмане не откроют доступ к бесконечному множеству Способностей.

•••• Цифровой бур

Арете 8, квинтэссенция 20

Цифровой бур — один из самых мощных электронных талисманов. Его владелец способен незамеченным проходить сквозь защиту закрытых секторов, разрушая и вновь собирая её за собой. Принцип действия цифрового бура полностью понимают очень немногие маги. В Сети он предстаёт в виде большого галогенового фонарика. В лучах его света часть защиты дерезается, чтобы возникнуть вновь через мгновение. Чтобы не всполошить владельца сектора, кибернавт должен сделать бросок Восприятия + Техники (сложность 7). Бур не способен навредить аватаркам.

•••• Клавиатура с магическими макросами

Арете 7, квинтэссенция 30

Такие «клавы» хранят магические Эффекты с помощью Времени и Начала. Пользователь готовит Эффект и помещает его в клавиатуру, назначив ему соответствующую клавишу. Результат и возможный Парадокс определяются только после активации. Нажатие на клавишу

приводит запасённую Магию в действие. Без риска перегрузки можно хранить восемь Эффектов единовременно. Каждый Эффект сверх этого добавляет единицу к сложности броска. Доступны Сферы вплоть до четвёртого уровня; Эффекты пятого уровня клавиатура не держит.

••••• Передатчик Лазаря

Арете 10, квинтэссенция 10

Передатчик Лазаря — созданный Технократией физический талисман и должен быть хирургически имплантирован в череп волшебника. Будучи активированным, он становится безотказным средством спасения. В случае тяжкого и даже смертельного ранения, передатчик переносит мага в Цифровую паутину физически, мысленно и духовно до тех пор, пока тело не будет восстановлено. Само собой, талисман чрезвычайно редок, но никогда не знаешь, у кого он есть, а у кого — нет. Имея дело с техномагами, всегда цельтесь в голову из большого калибра…

Жители Сети

На непривычных просторах Цифровой паутины обитает множество удивительных созданий. Компьютерные программы облекаются в плоть, соответствующую выполняемым функциям. Черви бродят по Сети, вселяясь в узоры и изменяя параметры. Квинтэссенция наполняет саму информацию, пробуждая инфозверей. Паукообразные духи заползают сюда из Умбры. Также ходят байки про множество других существ — виртуальных жителей, оставивших свои тела гнить, оборотней из племени Стеклоходов и многих других…

Обитатели Сети, у которых есть Физические Атрибуты, используют их при взаимодействии с магами в режиме полного погружения. Те, у кого их нет, используют вместо Физических Ментальные (как в главе I).

Компьютерные черви и вирусы

Компьютерные черви — это сетевые паразиты, невидимые электрические червячки, которые плавают по трактам. Их можно обнаружить Началом 1. Черви владеют Эффектом Разума 4 «Одержимость», с помощью которого подчиняют себе аватарку носителя и получают доступ ко всем его умениям. Если повезёт со Сферами, они могут использовать носителя для размножения. У каждого червя есть простой набор целей, вроде вставки слова «печенька» во все текстовые файлы мира и тому подобного. Некоторые черви саморазрушаются во взрыве Парадокса, чтобы обрушить сеть уайтаутом. Есть мнение, что компьютерные черви овладели одним из оракулов Связей, и пока он на свободе, в Цифровой паутине всегда будут новые черви.

Атрибуты: Сообразительность 3, Интеллект 1, Выносливость 5 или Атрибут носителя.

Способности: Компьютер 4 плюс Способности носителя.

Сферы: Начало 2, Разум 4 (только один Эффект), Связи 1 и доступ к Сферам носителя.

Сила воли: от 3 до 10.

Арете: от 2 до 5.

Уровни здоровья: OK, –1, –2, испарился; или уровни здоровья носителя.

Следует отличать червей (virii) — примитивных, но самостоятельных «организмов» — от вирусов (viruses) — программ, написанных для выполнения определённой цели. Вирусы можно создавать по броску Интеллекта + Компьютера (сложность 8). Они получают какую-то цель и Способности, набор костей для которых зависит от числа выброшенных при создании

успехов.

Даже спящие могут писать вирусы. На это уходит по одному-двум ходам за Способность, имеющуюся у вируса. У программы есть «уровни здоровья», чьё число равно её набору костей. Когда нанесённый Магией или противовирусами урон превышает эти «уровни здоровья», вирус дерезается.

«Подцепить» вирус

Вирус может попасть в компьютер тремя способами. Во-первых, хакер может сесть за ПК и написать его, как и любую другую программу. Вирусы создаются именно так, но обычно хакер предпринимает меры по защите собственного компьютера от заражения. На ПК жертвы ему придётся написать вирус, «скомпилировать» (преобразовать в программу), протестировать и запустить его, а затем стереть все следы своего пребывания в системе.

Гораздо проще написать вирус на своём компьютере, после чего передать с помощью заражённого диска. Особенно знаменито этим пиратское ПО, так как пираты копируют сотни дискет и проверить на вирусы их все довольно сложно.

Наконец, как и любое другое ПО, вирус можно переслать через модем, чтобы намеренно заразить получателя, либо поделившись инфицированной программой.

Способности вирусов

Начальный набор костей любого вируса равен числу успехов, набранных при его создании. Вдобавок, каждый успех даёт одну точку, которую можно потратить на одну из Способностей. Автор волен выбрать для своего создания любую из нижеперечисленных.

Таланты

Атлетика. Отражает способность вируса быстро копировать себя в заражённой системе. (Заметьте, что большинство вирусов «перемещается» копированием себя куда-нибудь с последующим удалением старой копии.)

Бдительность. Позволяет вирусу определять, был ли он обнаружен, замечать возможности и «дыры» в системе и т. п.

Уклонение. Вирус с подобным умением после обнаружения может уйти от антивируса. В ином случае обнаружение означает уничтожение.

Хитрость. Позволяет выдавать себя за что-то другое. Необходима для «троянских коней».

Навыки

Выживание. Такой вирус тяжело стереть, даже если он обнаружен системой.

Ремонт. Хотите верьте, хотите нет, многие вирусы написаны с «благой» целью. Например, внесение патча в программу, нахождение и устранение (противодействие) другим вирусам, или просто добавление нового функционала в существующую операционную систему. В зависимости от обстоятельств, рассказчик может решить, что такому вирусу нужен этот Навык или Знание «Компьютер», а может — они оба.

Скрытность. С этим Навыком вирус может избежать обнаружения антивирусным ПО. Последний выводок досовских вирусов как раз такой и есть.

Знания

Загадки. Улучшают способности вируса по угадыванию паролей и т. п. Иногда вирус пишется специально для того, чтобы подобрать пароль и передать его создателю.

Компьютер. Часть вирусов умеет перепрограммировать компьютер. Естественно, что его автор сам должен уметь работать с данной моделью ЭВМ.

Расследование. Используется для поиска в заражённой системе; как правило, связано с поиском по ключевым словам, зависящим от задачи вируса.

Языки. Вирус различает человеческие языки. Это полезно главным образом для поиска неанглоязычной информации. Программист может не говорить на иностранном языке, но у него должен быть перевод ключевых слов.

Сетевые пауки

В некоторых участках Цифровой паутины кишат металлические фрактальные паучки, которые собирают мусор и восстанавливают фракталы. Смысл их существования заключается в ремонте любого виртуального объекта, включая аватарки; присутствия магов они, похоже, не замечают. Сетевые пауки — один из немногих способов поправить здоровье в Цифровой паутине. Будучи обитателями Умбры в ранге служителей, они подвержены действию Магии Духа. Толкователи грёз зовут их «фрактальными пауками» и утверждают, будто оборотням они не по душе.

Атрибуты: Сила 1, Ловкость 1, Выносливость 2, Восприятие 2, Интеллект 1, Сообразительность 1.

Способности: Шестое чувство 2, Компьютер 5.

Силы: исцеление виртуальных повреждений (каждый ход, пока паук работает над повреждённой аватаркой, она восстанавливает один уровень здоровья).

Арете: 5.

Сила воли: 3.

Уровни здоровья: OK, OK, −2, испарился.

Хранители

Эти обитатели Умбры меняют форму и цвет, чтобы сливаться с окружением. Хранители — пробуждённые компьютерные программы, чаще всего защиты. Принятый облик соответствует сектору и задаче, которую они выполняют. В технозонах хранители могут предстать в виде ощетинившихся пушками экранопланов. Хранителей можно подчинить Магией Духа, но сложность этого высока (7 и выше); при подчинении они превращаются в гигансткую версию сетевых пауков.

Атрибуты: Сила 3, Ловкость 1, Выносливость 4, Интеллект 3, Сообразительность 2.

Способности: Различные в зависимости от функций программы.

Сферы: Варьируются от 1 до 3 в любых Сферах; защитные программы обычно оснащаются Разумом и Силами, мониторинговые — Началом и Связями.

Арете: 10.

Сила воли: 8.

Уровни здоровья: OK, OK, −1, −1, −2, −3, испарился.

Информационные геомиды

Информационные геомиды — большие геометрические аватарки, которые плавают по Цифровой паутине, просеивая и анализируя всю попадающуюся им информацию. Данные придают им виртуальный вес. К сожалению, там, где прошли информационные геомиды, зачастую пробуждаются инфозвери. Геомиды способны к общению, но их разум чужд человеку и не желает ничего, кроме информации.

Атрибуты: Выносливость 4, Восприятие 3, Интеллект 5, Сообразительность 2.
Способности: Компьютер 5, три другие Способности со значением 4 или 5.
Сферы: Разум 3, Связи 2, по остальным Сферам распределяется пять точек.
Арете: 10.
Сила воли: 5.
Уровни здоровья: 4—20 в зависимости собранного от объёма данных.

Боевые геомиды

Эти геометрические духи могут быть пробуждёнными фрагментами Цифровой паутины. Они состоят из острых угловатых фракталов и стекаются к источникам Энтропии. Боевые геомиды атакуют либо пронзая противника углами, либо окружая его и заключая в структуру Цифровой паутины. Атака углами наносит в Сети Силу + 2 урона.

Атрибуты: Сила 1, Ловкость 3, Выносливость 2, Интеллект 3, Сообразительность 3.
Способности: Драка 2, Шестое чувство 3, Компьютер 2.
Сферы: Энтропия 1.
Арете: 4.
Силы: Материализация и Сплавление (если группа из трёх и более геомидов набирает 10 успехов на длительном броске атаки, маг покрывается слоем виртуального хрома и оказывается обездвижен. Можно освободиться броском Арете по сложности 9).
Сила воли: 9.
Уровни здоровья: OK, OK, −1, испарился.

Инфозвери

Информация хочет быть свободной, и в Цифровой паутине бывает так, что квинтэссенция пробуждает её и наделяет формой. Как правило, инфозвери — это бешеные чудища. Их облик зависит от типа информации и окружения, в котором она хранилась. Инфозверь из конструкта Итерации Икс может быть андроидом, а состоящий из зоологических отчётов — гротескным собранием частей различных животных. Ожившая информация чрезвычайна неоднородна по силе и умениям. Если её «убить», данные снова становятся непробуждёнными. В Цифровой паутине инфозвери предпочитают нападать физически.

Атрибуты:

Уровень силы 1 — Сила, Ловкость, Выносливость, Интеллект и Сообразительность 1.

Уровень силы 2 — Сила, Ловкость, Выносливость, Интеллект и Сообразительность 2.

Уровень силы 3 — Сила, Ловкость, Выносливость, Интеллект и Сообразительность 3.

Уровень силы 4 — Сила, Ловкость, Выносливость, Интеллект и Сообразительность 4.

Способности: Зависят от содержимого данных. Например, у химической информации может быть Наука 3. Но у всех инфозверей есть по крайней мере Компьютер 2.

Сферы: Разум 3, Связи 1.

Арете: 2—5.

Сила воли: 9.

Уровни здоровья: OK, –1, –2, –3, –4, усыплён.

Искусственный интеллект

Настоящий искусственный интеллект может существовать только в Цифровой паутине. Каждый ИИ должен быть уникальным, иметь Аватар и создаваться по правилам создания обычного мага. Все ИИ обладают личностью и потенциально чрезвычайно опасны. Искусственный интеллект — настоящая редкость. Им нет нужды приобретать такие Атрибуты, как Сила и Ловкость. RES (см. главу IV) даёт пример исключительно могущественного ИИ.

Технократия

Хитмарки, люди в чёрном и уберменши продолжают охоту на персонажей даже в Сети. Их Свойства остаются такими же, как и в книге правил «Восхождения». В силу присущей техномагам паранойи по поводу отделения разума от тела, чаще всего они пользуются режимом полного погружения.

Кто есть кто в Сети

So I see what I see
A new world is over me
So I'll reach up to the sky
And pretend that I'm a
Spaceman, in another place and time.
(4 Non-Blondes, "Spaceman")

Арнс Рат

Арнс Рат, также известный под именем «Злость»[6], — таинственный нефандус, который бродит по Сети в поисках виртуальной крови и цифровых душ для своих инопланетных хозяев. Он вторгается, куда пожелает, и даже самые укромные из закрытых секторов не могут чувствовать себя в безопасности. Никто не знает, как Арнсу удаётся превращать аватарки в спиритуальную энергию, которую он может поглощать, но, к счастью, ни один другой нефанди этот трюк повторить не способен. На этом основании среди магов рождаются домыслы, что Злость возвысился над обычными падшими магами и служит новому хозяину. Рат предстаёт в образе безликого человекоподобного столба чёрного тумана под капюшоном.

Капитан Фидбэк

С каждым новым подключением к Цифровой паутине растёт число легенд с участием Капитана Фидбэка. Одни вообще не верят, что такой волшебник вообще когда-либо существовал. Другие считают, что он убит Технократией. Сторонники его существования в качестве доказательства приводят тот факт, что Технократия до сих пор ведёт на Капитана досье. Само собой, будь Капитан Фидбэк жив, он не стал бы говорить об этом во всеуслышание. Когда планы Технократии в Цифровой паутине терпят сокрушительное фиаско, адепты виртуальности зовут это работой Капитана.

Предания о Капитане Фидбэке безусловно полны мифов. Завсегдатаи «Провала разведчика» расскажут, что при жизни он был спящим, который пробудился, взламывая компьютерную сеть НОРАД[7]. В тот момент США и СССР были на грани того, чтобы отправить планету в ядерные тартарары. Первым делом по пробуждении Фидбэк обнаружил ошибки в армейской системе обнаружения и спас мир. Как гласит сохранённая

6 *Англ.* The Wrath — буквально Гнев, Ярость, Злость.

копия его мемуаров: «Я был единственным, что стояло между миром и тотальным уничтожением». Легенда о Капитане отсюда только начинается. Капитан Фидбэк создал себе сотни виртуальных личностей и стал онлайновым любовником одного из лидеров Итерации Икс. Он с необычайной лёгкостью и изяществом загоняет Технократию в тупик.

Что бы на самом деле ни стояло за историями про Капитана Фидбэка, притягательная сила легенды сподвигла бесчисленное множество адептов виртуальности испытать безумные и дьявольски изобретательные идеи, лишь бы посадить Технократию в лужу. Что даёт новые основания полагать, будто Капитан жив. Будь он мёртв, стала бы Технократия скрывать доказательства смерти, которые могли бы положить конец легенде и потоку подражателей?

Кибо

Едва ли в Сети найдётся маг, который бы не слышал о Кибо. Он стремительно сделал себе имя на создании эффективных способов шпионажа в Цифровой паутине. Но вместо того, чтобы использовать эти инструменты по прямому назначению, Кибо предпочитает находить с их помощью тех, кто упоминает его имя.

Кибо — маг огромной силы. Многие полагают, что он всеведущ. Кое-кто считает, что он — ИИ или машина Тьюринга. Кем бы он ни был, у Кибо есть мерзкая привычка встревать в разговор при упоминании его имени. Мастерство во владении Сферой Связей позволяет ему находиться в нескольких местах сразу. Молодые адепты часто рассказывают об удивительных вещах, происходящих при упоминании Кибо. Они никогда не бывают злыми и направленными во вред, а иногда (очень редко) даже помогают тому, кто проронил его имя. По этому многие маги стали называть Кибо «богом киберпространства». Адепты виртуальности пошли ещё дальше и основали в его честь религию. Сегодня кибология — основная причина конфузов в Сети.

Кибо воплощает свойственную адептам виртуальности манеру поведения. Бóльшая часть адептов в шутку напускает на себя ореол дерзости и нахальства. Часто они изливают своё неудовольствие высокомерным поведением в Сети через бесчисленные шутки и проказы, понятные только посвящённым. Ни сам Кибо, ни множество других адептов не воспринимают кибологию всерьёз, но это не мешает им проповедовать её, не моргнув и глазом. Тогда можно будет вдоволь посмеяться над недотёпой-толкователем, купившимся на бородатый прикол.

Несушка из Грайнекарма — оракул (?)

В киберпространстве немало оракулов: никогда нельзя быть уверенным, с кем или чем ведёшь разговор. Это вдвойне верно в случае легендарной несушки из Грайнекарма. Это «существо» получило название вслед за курицами, играющими в крестики-нолики в парках развлечений. Компьютер помещает зёрнышко на определённую кнопку, соответствующую полю крестиков-ноликов, и таким образом создаётся ощущение, будто птица играет и выигрывает сама. То же самое справедливо и для несушки из Грайнекарма.

Несушка — искусственный интеллект с базой данных, которая постоянно обновляется и пополняет информацию из других источников. Если несушке задать вопрос, она выдаст

7 *Англ.* North American Aerospace Defense Command, NORAD — командование воздушно-космической обороны Северной Америки — объединённая система аэрокосмической обороны США и Канады.

ответ на основе множества собранных баз данных. Отвечает она в настолько разговорном стиле, что некоторые действительно начинают думать, будто курица разумна.

Проблема в том, что несушка работает по принципу «каков вопрос — таков ответ». Она никогда не проверяет свои данные и принимает их за чистую монету. И хотя где-то три четверти выдаваемых ответов могут быть правдой, оставшаяся четверть — явная и неприкрытая брехня. Никто не знает, кто и когда запрограммировал несушку. Те, кому известна истинная природа птицы, полагают, что это мог быть беглый ИИ, написавший порцию собственного кода в тщетной попытке походить на магов Сети. Некоторые искусственные формы жизни, населяющие Цифровую паутину, глубоко уважают несушку из Грайнекарма и часто обращаются к ней с вопросами о законах и природе киберпространства. Часть из них на полном серьёзе считает, что она создала Сеть и знает про неё всё.

В киберпространстве несушка выглядит как огромная курица в сорок футов высотой. Она царственно восседает на деревянном троне. Многие пытались уничтожить её, услышав заведомо ложный ответ, но несушка настолько плотно вплела себя в ткань киберпространства, что её гибель повлечёт за собой колоссальный уайтаут. Птица пережила далеко не одно покушение. Большинство магов сходятся, что лучше всего предоставить несушку самой себе и не обращать на неё внимания, раз уж толку от неё никакого. Оставишь птицу наедине с её сказками — и она никому не повредит, разве что тем, кто верит каждому исходящему из её клюва слову.

Пример сетевых часовен

Дионисийский клуб: часовня Культа экстаза

Многие экстатики воротят нос от виртуального мира, как от иллюзорного места, где нет места телесности и чувственности, но неисправимые энтузиасты Цифровой паутины всё-таки открыли в Сети дворец киберсекса. Они перешагнули горизонты сексуальности, достигнутые их Традицией в физическом мире, и стремительно увеличивают отрыв. Дионисийцы пользуются изощрёнными телами-аватарками с совершенно новыми органами чувств, которые позволяют исследовать доселе немыслимые грани эротизма и чувственности. Часовню возглавляет Тива — статная чернокожая женщина, которая с радостью приглашает пылких и свободомыслящих представителей всех Традиций к себе на одни из лучших вечеринок во всей Сети.

Энтропиторий: эвтанатосы

Эта замкнутая часовня посвятила себя ни много ни мало определению того, что такое душа, и ради этого исследует аватарки хакеров, заключающие в себе их дух. Эвтанатосы приглашают волонтёров, но ходят слухи, что на самом деле они заводят кибернавтов в закрытые сектора без выхода, а затем тащат несчастных в свой Энтропиторий для бесчеловечных экспериментов. Некоторые бесстрашные адепты виртуальности вызываются добровольцами и позволяют изучить себя под пристальным наблюдением других адептов, чтобы в ходе эксперимента углубить своё понимание сущности аватарок. В часовне главный — Иман Асрави, коренастый мужчина в чёрном тюрбане и мантии.

Другая полезная информация

Наступило время, когда знания становятся доступнее тем, кому они по праву принадлежат.
(Джеймс Бёрк, «День, изменивший вселенную»)

Сетевой жаргон

Многие годы компьютерный жаргон оставался уделом немногочисленной элиты. Английский язык плохо подходит для описания концепций, связанных с четвёртым измерением. С появлением на свет Цифровой паутины, для описания принципиально новых вещей зародился новый жаргон. Однако адепты виртуальности говорят на таком арго, который простого «человека с улицы» поставит в тупик. «Нетспик»[8], как он называется, используется в основном фракцией киберпанков с целью напустить на себя флёру. Ниже приводится краткий список жаргонных словечек. Особая благодарность доброй душе, оставшейся безымянной, которая собрала часть представленных определений.

АВТОМАГИЧЕСКИ [англ. Automagically], *нареч.* Автоматически, причём не хочется вдаваться в объяснения (обычно в силу сложности предмета, его неприглядности или, иногда, тривиальности). *Некоторые программы, которые обрабатывают файлы по принципу экстремального генетического программирования, выдают их* ***автомагически****.*

БАХ [Bang]. Распространённое выражение для восклицательного знака.

БИТОПРИЁМНИК [англ. Bit Bucket]. **1.** Хранилище мусора от сдвиговых регистров ЭВМ. **2.** Мифическое место, куда попадают удалённые файлы и ставшая недоступной информация.

БЭКДОРЩИК [англ. Backdoor man]. **1.** Тот, кто выдаёт себя за программу-демона, чтобы взломать защищённый сайт. **2.** Маг, который закладывает бэкдоры в сайты нанимателей для дальнейшего использования в корыстных целях.

ГИБСОНОВСКИЙ [англ. Gibson; от писателя в жанре «киберпанк» Уильяма Гибсона], *прил.* Широкий термин для описания чего-то действительно крутого. *Этот парень Некрон, он такой* ***гибсоновский****…*

ГЛЮК [англ. Glitch; от идиш. glitshen поскользнуться], *сущ.* Внезапный перерыв в электроснабжении, адекватном восприятии реальности или нормальном функционировании программы. Иногда возможно восстановление нормальной работы. **ГЛЮЧИТЬ,** *гл.* работать с глюками.

ГРОКАТЬ [англ. Grok; из романа Роберта Хайнлайна «Чужак в чужой стране», в котором это марсианское слово приблизительно значит «растворяться в другом объекте»], *гл.* Понимать, обычно в глобальном смысле.

ДОХЛЫЙ [англ. Fried], прил. Исчерпанный до конца источник энергии. Также «битый».

ЗВЁЗДОЧКА [англ. Splat]. Распространённое название астериска — символа ASCII «*».

КИБО [англ. Kibo]. Распространённая замена слову «Бог» или «чёрт» в ругательствах. *Слава* ***Кибо****!* ***Кибо*** *побери!* Происходит от одноимённого адепта виртуальности.

КОВБОЙ [англ. Cowboy]. Хакер.

КОМПАКТНОЕ [англ. Dense], *прил.* Нечто изящное. От пословицы Адептов виртуальности: «Компактность — всё».

ЛЕД [англ. ICE]. Устаревшее название защитных компьютерных программ. Взято из ро-

8 В оригинале, вероятно ошибочно, NetTalk.

манов в жанре «киберпанк», как аббревиатура локальной единицы деактивации.

ЛУРКЕР [англ. Lurking]. Наблюдатель в Сети, который сам остаётся в тени. Виртуальный шпион.

МАХНУТЬСЯ БАЙТАМИ [англ. Byte swapping], *гл.* Торговать незаконной информацией.

ПАДЕНИЕ [англ. Crash], *сущ.* Внезапная, как правило, существенная ошибка. Чаще всего применяется по отношению к системе, иногда — к дискам. *Трое пользователей потеряли свои файлы из-за* ***падения*** *диска прошлой ночью.* Падение, которое влечёт за собой касание поверхности диска головкой чтения-записи и повреждение оксидного слоя, может называться «падением головки». **УПАСТЬ,** *гл. непереход.* Внезапно прекратить функционирование. *Система что,* ***упала****?* **ПОЛОЖИТЬ,** *гл. переход.* Вызвать отказ (источником отказа обычно служит человек, программа или они оба). *Эти идиоты* ***положили*** *систему, играя в «Космические войны».* Иногда употребляется по отношению к людям.

ПИРДУХА [англ. Flamefest]. **1.** Когда чей-то флейм вызывает в ответ череду других флеймов. **2.** Магическая массовая потасовка в Сети. Также «флеймовая война».

ПОДМЕНА ПАКЕТОВ [англ. Packet switching]. Скрытый перехват и подмена данных в сетевом шлюзе. Также способ оторваться от погони, идущей по следу украденных данных.

ПРОБУКСОВКА [англ. Thrashing]. Часто встречающаяся язва Парадокса, из-за которой программа (читай заклинание) чрезвычайно замедляется, так как растягивает статичную реальность Сети. Говорят, что программа «буксует».

ПРОГРАММА-ДЕМОН [англ. Daemon]. Собирательный термин для любой автоматизированной программы, которая предстаёт в виде отдельного персонажа. **П.-Д.** предназначены для выполнения отдельных задач, они работают над осуществлением рутинных сетевых операций.

• **ДЕМОН-МУСОРЩИК** [англ. Garbage collection Daemon]. Очищает память от ненужных данных. Появляется через фиксированный интервал времени и уничтожает всю информацию, назначенную к удалению.

• **ОХРАННЫЙ ДЕМОН** [англ. Security Daemon]. Наблюдает за определённой точкой в Сети и защищает её от несанкционированного доступа. Ведёт учёт любых действий в этой точке, включая попытки взлома.

• **ПОЧТОВЫЙ ДЕМОН** [англ. Mail Daemon]. Виртуальное «животное», отвечающее за доставку почтовых сообщений (спящие зовут это электронной почтой). Известные своей медлительностью, **П. Д.** имеют склонность к чудовищным падениям, также могут положить других **П. Д.**, если они им не нравятся.

ПРОЖИГАТЬ (ПЗУ) [англ. Blowing data], *гл.* Загружать информацию на сайт в Сети.

РАЗЖИГАТЬ [англ. Flame on], *гл.* Продолжать флейм. Эта шуточная отсылка к Человеку-факелу[9] из комиксов Marvel недавно потерялась, когда смысл фразы сделал круг и теперь значит: «начинать флейм».

СЛИВАТЬ ИНФУ [англ. Sucking data], *гл.* Скачивать информацию с сайта.

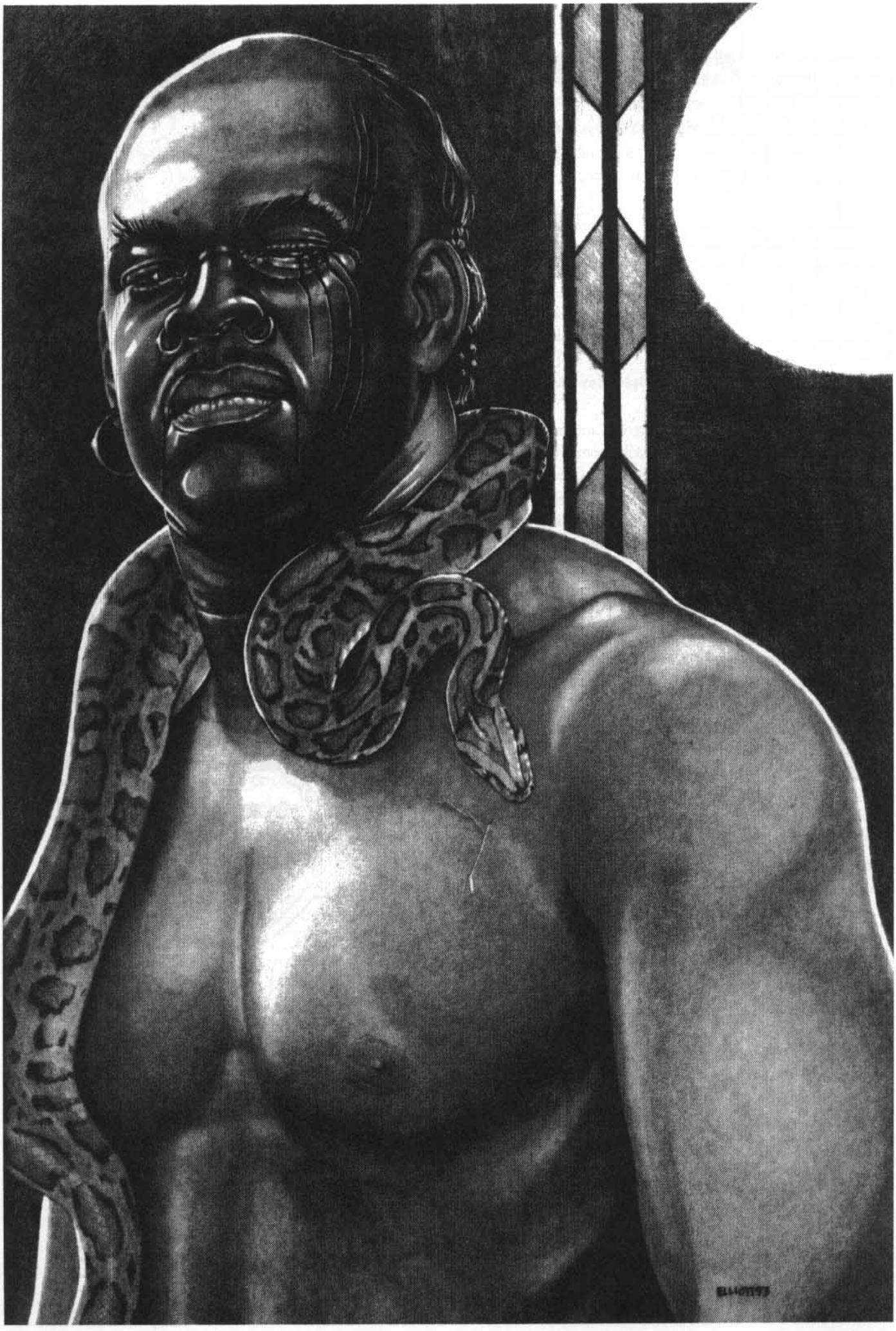
СНАРФИТЬ [англ. Snarf], *гл.* Скачать, как правило, большой документ или файл для дальнейшего использования с согласия автора или без оного.

СЫГРАТЬ ТЬЮРИНГА [англ. Pull a Turing], *гл.* Выдавать себя за представителя другой Традиции. *Она **сыграла Тьюринга** и попыталась сойти за толкователя.*

ФИШИНГ [англ. Burn]. Присвоение хакером чужих банковских счетов и иных средств.

ФЛЕЙМИТЬ [англ. Flame], *гл.* Говорить без умолку и / или с усердием, достойным лучшего применения, на относительно безынтересную тему, или же говорить с очевидно нелепым апломбом.

9 В оригинале используется глагол flame on, который совпадает со слоганом Человека-факела.


ELLIOTT

Приложение. Книги и другие источники вдохновения

Молнии сверкают,
Сыпятся искры.
Моргнув на миг —
Ты что-то пропустил.
(Коан дзен-буддизма)

Идеи хроник в Сети можно взять из нескольких источников. Отличным выбором станут книги и музыка. Кинофильмы — не лучший источник идей, так как редко где компьютерная тематика раскрывается правдоподобно и достаточно интересно.

Книги

Художественные

Майкл Крайтон — «Парк Юрского периода», «Электронная жизнь».

Уильям Гибсон — «Нейромант», «Граф Ноль», «Мона Лиза Овердрайв», «Сожжение Хром».

Джеймс Глейк — «Хаос. Создание новой науки».

Роберт Хайнлайн — «Луна — суровая хозяйка», «Достаточно времени для любви».

Брюс Стерлинг — «Острова в сети», «Глобалхэд», «Преследования хакеров. Закон и беспорядок на электронной границе».

Нил Стивенсон — «Лавина».

Курт Воннегут — «Механическое пианино».

Нехудожественные

Майкл Бенедикт — сборник эссе «Киберпространство: первые шаги».

Дэвид Гелернтер — «Зеркальные миры».

Майкл Хайм — «Метафизика виртуальной реальности».

Говард Рейнгольд — «Виртуальная реальность».

Музыка

Брайан Ино.

D'Cuckoo.

Том Уэйтс.

Ministry.

808 State.

Front 242.

Skinny Puppy.

Nine Inch Nails.

New Order.

Front Line Assembly.

Журналы

Научная фантастика и компьютерные книги хороши, но журналы несравнимо лучше. Набитые компьютерной и субкультурной информацией журналы выходят раз в месяц и содержат на своих страницах вещи, о которых вы, скорее всего, никогда прежде не знали. Мы, конечно же, говорим не о сухих и скучных компьютерных изданиях, которые попадаются в журнальных киосках. Мы говорим об опасных андерграундных изданиях, а они посвящены непосредственно технологиям и тому, как они влияют на культурную атмосферу Америки. Взгляните, например, на эти ультрапровокационные техно-террористические издания.

Wired и *Mondo 2000*

Оба этих журнала посвящены воздействию новых технологий на культуру и стиль. Статьи варьируются от шутливых эссе на тему рациона компьютерных хакеров до анализа сингапурского правительства и его стремления к государственному регулированию технологий (повеяло Технократией!).

Phrack

Phrack — это электронный журнал, распространяемый через интернет. С этим изданием стоит быть аккуратнее. Правоохранительные ведомства то и дело обвиняют его в антиправительственном содержании. Авторы публикаций всегда готовы наделать шума и поэтому скрываются под псевдонимами вроде Knight Lightning или The Mentor.

2600

Это печатная версия Phrack. Журнал несколько более смел по содержанию, но по-прежнему представляет собой занимательное чтение для тех, кто способен уловить смысл.

Boing Boing

На одной из рекламных футболок журнала изображён слоган: «Экстаз не измерить в бодах». Думаю, мне нечего к этому прибавить, кроме как: «Идите и прочтите сами».

Digital Web

мыслей шёлковые нити...

Между клавиатурой и разумом пролегла Цифровая паутина, Сеть виртуальной реальности, вращающаяся в бесконечном цикле форматирования и созидания. Квинтэссенция питает, а пробуждённые оформляют этот неизведанный мир ожившей мысли, который стал новейшим фронтиром в войне Восхождения.

сплетают гобелены реальности

Традиции, нефанди и Технократия ведут подковёрную войну за эту новую реальность, и эта война очерчена рамками миров и постоянно угрожает «уайтаутами». Мудрые маги проявляют осторожность и смекалку.

«Цифровая паутина» — сборник материалов для «Восхождения», посвящённый безграничным просторам виртуальной реальности. Книга содержит:

- Новые правила миров виртуальной реальности, включая Магию, форматирование, бой и «уайтаут» — системный сбой из-за Парадокса.
- «Провал разведчика» — виртуальный бар, где спящие и кибернавты общаются, плетут интриги и планируют дальнейшие операции.
- Две готовые истории, чей сюжет разворачивается в мирах Сети, а также идеи по кроссоверу с «Апокалипсисом» и «Маскарадом».

4598 Stonecate Ind. Blvd.
Stone Mtn., GA 30083

White Wolf Game Studio

MAGE

ISBN 1-56504-106-2
WW 4004 $15.00